PCGAME PARADE N. 48 - GENNAIO 1997 - L. 14.900

PC GAME PARADE

FLIGHT SIMULATOR 6: voliamo lontano
LARRY 7: finalmente è tornato
FX FIGHTER TURBO: botte poligonali
PHANTASMAGORIA 2: horror senza frontiere

Master of Orion 2

Alla conquista dell'universo



IN PIU'

Max, Star Control 3, Creatures, Nascar 2, Lords of the Realms 2, Hunter Hunted, Cyber Gladiator e molto altro ancora

TIRIAMO LE SOMME...



E siamo nel 1997... il nostro settore è in continuo fermento e, mai come in questi ultimi mesi, siamo testimoni di cambiamenti che delineano, per il prossimo futuro, una chiara tendenza al ridimensionamento degli investimenti. Il boom dell'home entertainment sta finendo? No, non ancora, ma le alleanze delle quali siamo stati testimoni negli scorsi dodici mesi vorranno pur dire qualcosa: Molyneaux che lascia la Bullfrog; la Sierra che compra tutto, la Ocean e la Infogrames che si uniscono e la Microsoft che decide di investire in videogiochi sono tutti episodi che dovrebbero far riflettere sia noi giornalisti che voi lettori di vecchia data.
Cosa ci riserverà il nuovo anno? Oltre alla probabile uscita del nuovo Ultima della Origin e di Monkey 3 tutto quello che la nostra sempre più grossa redazione attende con ansia è la possibilità di uscire finalmente da quella mentalità puramente italiana che non permette al videogioco, preso come prodotto commerciale, d'imporsi come dovrebbe in un mercato comunque pieno di potenzialità. Ogni volta mi reco in Inghilterra o negli Stati Uniti e vedo come l'Italia combatta una guerra di pensiero che sembra non avere mai fine. Però sono confidente che un giorno ce la faremo (sebbene con il solito ritardo comune del nostro paese che, ultimamente, sembra solo fare bene le scarpe e i prodotti di ottica). Questo è l'augurio mio e di tutta la redazione per questo 1997, i classici buoni propositi per l'anno nuovo...

Rileggendo l'editoriale del mese scorso e confrontandolo con quello di altre due riviste concorrenti mi sono reso conto come una di queste ultime affrontasse, tra le altre cose, la problematica della correttezza nei confronti dei lettori. Questo mi porta a pensare (nonostante le mie condizioni psico-fisiche ormai ridotte alla stregua di un semi-automa che allontana le ultime e disperate richieste di sonno del suo corpo semplicemente non pensandoci... da ben sei giorni!) che se comunque siamo in due a pensarla alla stessa maniera ed essere talmente tanto convinti riguardo dei (magari arcaici) concetti di correttezza editoriale tanto da parlarne nell'editoriale probabilmente tutti i torti non li abbiamo...

Anche questo mese PC Game è più pesante, l'avete notato? A quanto pare le 112 pagine d'ora in poi saranno fisse; mi rendo conto che sono ancora un po' pochine rispetto alla concorrenza, ma non dispero, diamo tempo al tempo (già così cominciamo a poter trattare i vari prodotti e le varie rubriche in maniera approfondita).
Per ciò che riguarda i contenuti di questo mese Red Alert (l'articolo è effettivamente un po' in ritardo, ma problemi a parte, un titolo del genere meritava di essere testato veramente a fondo prima di esprimere un giudizio più o meno entusiastico e, onestamente, penso che la nostra recensione sia parecchio esaustiva...), Master of Orion 2 (tengo a precisare come il nostro test sia il primo fatto da giornalisti italiani, non tradotto, e con in mano il prodotto finito e in esclusiva), Phantasmagoria II, l'attesissimo Star Control 3 e il discusso Neverhood sono solo alcuni dei titoli presenti. Gli altri ve li lascio scoprire da soli...

Discorso fiere: per ciò che riguarda Immagilandia vorrei ringraziare pubblicamente tutti coloro che sono venuti a trovarci riempiendoci di complimenti, ma anche di critiche costruttive delle quali terremo sicuramente conto...
Discorso fiere seconda parte: saremo presenti al Videogame Expo al Parco Esposizioni di Novegro sabato 18 e domenica 19. Potrete giocare, acquistare videogiochi e cimentarvi anche in entusiasmanti tornei (uno dei quali organizzato da noi...). La manifestazione verrà affiancata anche dalla seconda edizione di Cartoon & Comics, mostra mercato dedicata ai fumetti al cinema d'animazione e dei giochi in generale.
La fiera è aperta dalle 10 alle 18 e il costo del biglietto è di sole 8000 lire per visitare sia Videogame Expo che Cartoon & Comics. Per informazioni potete telefonare al numero 02/466916

L'editoriale di questo mese come vedete è abbastanza corto rispetto al solito, come sempre avrei tante altre cose da dirvi e da raccontarvi (tipo di come questo mese il computer del Maska abbia deciso di non accendersi più assieme a quello di Gradi, di Landi e di Cossetta. 4 in un mese è un bel record... o sono loro che non sanno usare i PC?), ma il tempo a mia disposizione stringe, la mia mente pensa già al prossimo numero e a un paio di sorprese che spero vi allieteranno nei mesi a venire. Vi lascio quindi con una citazione che mi ha fatto riflettere (e sono sicuro che il diretto interessato capirà) facendovi i consueti auguri di buon anno sperando che vi siate ripresi dalla folle notte di capodanno:

"A volte si parte verso spiagge sconosciute per provare sensazioni indescrivibili, a volte si parte perché si vuole conoscere un'altra realtà diversa da quella di tutti i giorni. Coraggioso è l'uomo che decide di partire...
A volte però le spiagge sconosciute sono una meta forzata, l'unico baluardo per continuare a combattere, coraggioso è l'uomo che non si arrende...".



Stefano "BDM" Petrullo
pcgame@contatto.it

sommario

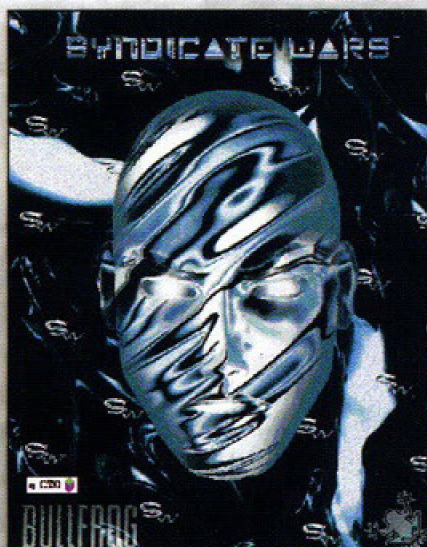
DIRETTORE RESPONSABILE: Michele Maggi
ASSISTENTI AL DIRETTORE RESPONSABILE: Stefano "BDM" Petrullo (pcgame@contatto.it), Karim De Martino (karim@bbs.infosquare.it)
HANNO COLLABORATO: Hanno collaborato: Alessandro Debolezza, Stefano Gradi, Riccardo Landi, Riccardo Merlini, Massimo Nichini, Matteo Pavesi, Andrea Simula, Diego Cossetta, Alberto Falchi, Davide Mascaretti.
SEGRETARIA DI REDAZIONE: Maristella Boso
ART DIRECTOR: Emanuele Re
IMPAGINAZIONE: Stefania Gaia Paltrinieri
SERVIZI FOTOGRAFICI: Andrea Chelli
DIRETTORE COMMERCIALE: Giorgio Ruffoni
PUBBLICITA': Monica Bay, Marco Fregonara

Tel: 02-38010030 - Fax: 02-38010028

AGENZIA PER IL PIEMONTE: Franco Aluffi (T. 011/307217)
DISTRIBUZIONE: MEPE Messaggerie Periodici
Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
STAMPA: Litografica - Cuggiono
UFFICI COMMERCIALI:
Editoriale Top Media S.r.l.
Viale Espinasse, 93 - 20156 Milano
Tel: 02/38010030
Fax: 02-38010028

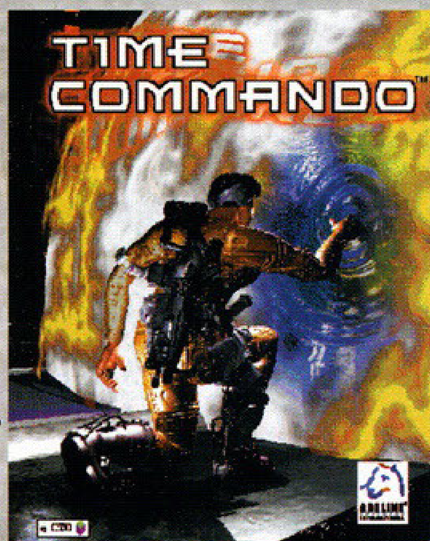
PC Game Parade è una testata della GR Edzioni Srl, registrata presso il Tribunale di Milano
N° 509 del 14/9/92
Realizzazione: Editoriale Top Media

AZIONE



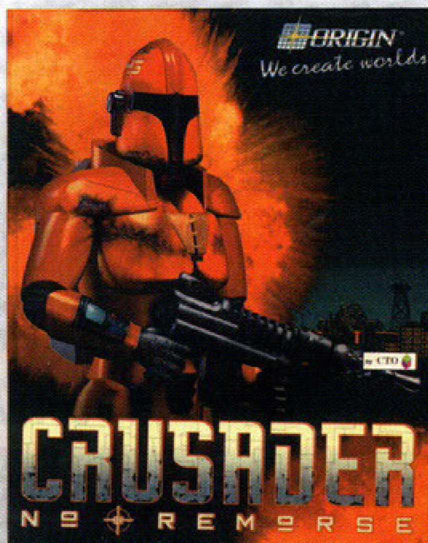
Un **inferno urbano** di disordine ultra-violento. **Crudeli cyborg** e fanatici impazziti. **L'Apocalisse** si è scatenata.

Parlato in italiano



Un **virus** pericoloso ha infettato il più potente e segreto **computer** militare. Il tempo si è distorto. Il **passato** e il **futuro** saranno il tuo campo di **battaglia.**

Software in italiano



CROCIATE d'acciaio. Combatti nella Resistenza. **Distruggi** i nemici. Missione dopo missione, in un continuo crescendo di **adrenalina.**

Manuale in italiano

get ready

Evviva l'abbondanza
Ogni mese Stefano mi ripete di scrivere di più per la rubrica della posta e anche il mese scorso, nel quale gli ho riempito (anzi, voi lettori gli avete riempito) ben due pagine di posta, non è rimasto soddisfatto e mi ha fatto promettere, senza tenere le dita incrociate e con parola di lupetto, che questo mese avrei scritto di più. Il bello è che mai come questo mese sono arrivate tante lettere, fax ed e-mail, tutte interessanti e meritevoli di una risposta. Si vede che finalmente siamo entrati in sintonia, dopo i miei ripetuti e disperati appelli dei mesi passati ad alzare la voce e farvi sentire. Purtroppo non ho avuto spazio per pubblicare i risultati del concorso "La posta e le renne" che, ricorderete, vi invitava a segnalare quale sarebbe stato il vostro dono di Natale. Quindi, anche se l'uomo barbuto vi ha già fatto visita, avete ancora un po' di giorni per partecipare a questo pseudo-concorso ("concorso" perché potete partecipare tutti, "pseudo" perché non si vince niente!). Ricordatevi sempre che per le domande tecniche dovrete rivolgere le vostre lettere alla posta tecnica, salvo evitare che poi me le porti a casa io e sia costretto a chiamare Matteo Pavesi nel cuore della notte per dettargli il testo delle lettere con grande gioia dei suoi famigliari, cane compreso.
Ora vi lascio come di consueto alle lettere del mese, ma ricordate: "Mai entrare nella grotta dell'orso che dorme e prenderlo a bastonate, perché poi si sveglia e vi riempie di botte!".

Karim De Martino

Basta!

Ciao Karim,
un paio di mesi fa hai esortato noi lettori a scriverti sostenendo che non era possibile ricevere solo lettere in cui non si scrive altro che cose tipo "è tutto rose e fiori", "siete troppo forti", "non mi gira GP2 in SVGA con il 286", ecc. La verità è che tutto ciò che non va e quasi tabù! Mi spiego meglio.... Come i CD audio che stanno arrivando alle 50 mila lire (evviva!) anche i prezzi dei giochi sono troppo alti. E' chiaro, specie se si considera che chi li acquista sono per lo più studenti o comunque ragazzi che hanno come unica fonte di reddito il portafogli di papà o della mamma. Ma tu ti immagini uno che dice: "ragazzi è uscito Quake... ho provato la demo su PC Game Parade... bellissimo... lo compro. Poi prendo Duke Nukem 3D... non puoi non averli tutti e due. Formula 1 GP 2... lo prendo... tanto ho il P200 con la Mystique 4 Mb... stasera sarò in pole davanti a Damon Hill. The Pandora Directive o Phantasmagoria 2 that is the question... ma si... vada per entrambi... e Red Alert... eh? E poi Syndicate Wars... semplicemente IMPERDIBILI...". Come minimo quel poveretto deve rubare L'American Express al papà che magari di nome fa Silvio oppure Gianni l'Avvocato. NO: non ci siamo. Anche a volerne prendere uno al mese ti ritrovi (visto che hai aspettato) un Fifa 96 ormai obsoleto perché il giorno dopo è uscito Fifa 97. Come se ne esce? BOH!? Anche perché il rovescio della medaglia c'è sempre: software house che sfornano prodotti sempre migliori e investono i loro preziosi dindini in staff sempre più competente. E poi ,tranne valide eccezioni, il prodotto (buono) non vende più di un certo numero di copie. "Quindi, se proprio ne vendo poche, almeno faccio un certo guadagno" (ragionamento della software house).
Ma se i prezzi fossero più bassi ,le copie vendute non aumenterebbero di numero? Vale il rischio? E visto che i prodotti sono oramai tutti assestati su buoni livelli e spesso simili tra loro, perché uno non comincia ad abbassare il prezzo per ottenere magari questo risultato ("ehi man...ho provato Gender Wars, Total Mania e Syndicate... ho deciso di prendere quello che costa 30 mila lire in meno")? Non credete che partito uno gli altri possano seguire l'esempio? Non voglio neanche cominciare il discorso dei giochi non tradotti perché capisco bene il problema e lo sforzo non proporzionato alle vendite, un po' come e perché l'E3 si tiene a LA (o Atlanta) invece che ad Acitrezza. Ho deciso di lasciare per ultimo l'argomento che più mi sta a cuore, che potrebbe cominciare con la frase: "sistema consigliato: Pentium 7 "Black Stallion" con scheda video Matrox "Hard Bull" 8 Mb e DVD 16X Extra Denso. Gioco: Solitario per Windows "Bill Gates Tribute". Ti assicuro, Karim, che non è la solita lamentela di sempre. Io ,come tanti, faccio parte di quella generazione di ragazzi che giocavano col C64 e litigavano con quelli con gli Spectrum. Era semplicemente incredibile quello che i programmatori riuscivano a fare utilizzando quelle poche risorse.
Adesso nessun programmatore si pone più questo problema. Tanto c'è mamma Intel (o Cyrix) che vede e Provvede. Provvede un #@**£! Che si diano da fare in quel senso invece! Insomma, uno spende milioni per una macchina "Turbo Ninja inside" comprensiva di scheda madre, scheda video, etc... all'altezza della situazione e il giorno dopo i "Signori del Codice" ti sfornano F1GP "Real Orgasm Sensation" e ti serve la configurazione sopra citata per giocarlo. Che cosa diavolo dobbiamo fare per poter cambiare le cose!?! Smettere di acquistare giochi e andare tutti a comprare PAC-MAN per protesta è fuori discussione. E Allora? "Ai Posteri l'Ardua Sentenza". Infine grazie a tutta la redazione che con le recensioni (e il tuo CD) e con il lavoro di sempre fate almeno in modo di non farci buttare i soldi in cose tipo "Island Peril". Buon Lavoro a Tutti!

Fender ST <fender@mbox.vol.it>

E bravo il mio Fender che ancora una volta si è dimostrato un lettore con i cosiddetti. Come tu stesso hai detto, questa non è una lettera a cui si può rispondere. Hai sollevato delle questioni molto delicate, che andrebbero approfondite una a una. Io personalmente la penso esattamente come te, ma purtroppo quando ci sono delle grosse cifre in ballo capita sempre che si badi più al profitto che alla soddisfazione dell'utente. Il mercato dei videogiochi sta attraversando un periodo di transizione non indifferente che lo sta trasformando da semplice hobby a vero e proprio business. Non si può sapere come andrà a finire, staremo a vedere, ma una cosa certa è che di fronte ai prezzi troppo elevati, gli utenti si vedranno costretti a scegliere e allora, grazie anche al lavoro delle riviste specializzate, acquisteranno meno giochi, ma di maggior qualità (anche se pare che in Inghilterra questa campagna di abbassamento prezzi abbia finalmente preso piede). In fondo non è possibile giocare seriamente più di uno o due giochi al mese, specie se parliamo di titoli come Red Alert o Pandora Directive e decine di altri ancora. E' un po' come il cinema, non possiamo andarci tutte le sere e quando ci andiamo cerchiamo di vedere un bel film. L'unica differenza è che i film poi li fanno in TV, i videogiochi invece non godono di questo "ripescaggio" e finiscono presto nel dimenticatoio. Questo è il vero guaio, in Italia non c'è una cultura dei giochi budget, ovvero quei giochi che dopo 6 mesi o un anno vengono rilanciati ad un prezzo nettamente inferiore o più accessibile. Dimmi che oggi un Command & Conquer a 30.000 lire ti farebbe schifo? O un Rayman? Niente affatto, ma i negozianti italiani hanno già tanti problemi a vendere i titoli nuovi che sicuramente non reputano opportuno dedicare scaffali a quei classici che meritano comunque di essere giocati. Spero di poter tornare ancora sull'argomento e invito tutti i lettori a dire la propria opinione. Sapete com'è: l'unione fa la forza!

Programmatore in erba

Salve, sono Alessio Signorini. Un ragazzo di 14 anni appassionato di computer e amante della vostra rivista. Innanzi tutto vi porgo i miei complimenti per l'ottima rivista che ogni mese puntualmente realizzate. Vi seguo dal n.1 e sono sempre soddisfatto della vostra rivista, anche se però una mancanza l'avete fatta. Nel numero di Novembre nella categoria "Work in Progress", avete dedicato 2 pagine a Red Alert, guardando un'altra rivista ho notato che loro hanno dedicato a questo gioco ben 6 pagine fornendone una recensione completa, con tanto di voto e specifiche tecniche. Come mai voi non lo avete fatto anche voi? Ora passiamo alle domande:
1) Mi potreste indicare un compilatore per Windows 95 facile da utilizzare e che non costi un patrimonio (sono uno studente, con capacità finanziarie limitate).
2) Esiste un programma o altro per leggere e far funzionare i dischetti e programmi dell'Amiga 500 su PC? Se lo conoscete, mi potreste dire il nome ed il prezzo. E se è shareware, mi potreste dire dove lo posso trovare, o ancora meglio, ma sarebbe anche troppo, me lo potreste inviare via posta elettronica?
3) Vorrei un vostro consiglio sull'acquisto di Red Alert, premetto che amo il genere, ma non ho giocato Command & Conquer.
4) Un'ultima cosa e poi smetto, sapreste dirmi come si fa a levare nei programmi creati con Klik & Play, la schermata di fondo, quella cioè che appare alla chiusura di ogni gioco. Non per vendere i miei programmi, ma è solo perché è brutto da vedersi.
Ringrazio anticipatamente e porgo i miei distinti saluti.

Alessio Signorini.

Caro Alessio, cuccati le tue risposte:
1) Se vuoi fare le cose fatte bene, ti consiglio di acquistare un prodotto Microsoft (Visual C++ o Visual Basic) con la Licenza Studente. In questo modo, presentando un certificato di frequenza, ti verrà applicata una tariffa bassissima e potrai acquistare un ottimo prodotto che normalmente viene venduto ad un prezzo non accessibile. Il numero da chiamare per avere informazioni è 02-70.398.398
2) Di programmi per leggere i programmi Amiga ne esistono a decine, ma non sono del tutto compatibili con i giochi. Ne trovi una gran quantità su Internet e sono quasi tutti shareware. Ti consiglio di fare una ricerca e prelevare quello che più si addice alle tue esigenze.
3) Red Alert è un acquisto garantito al 99%. Dai comunque un'occhiata alla recensione e poi valuta. Effettivamente l'articolo non è stato tempestivo per il semplice fatto che c'era dietro un discorso di esclusiva tra la testata che ha pubblicato la prima recensione e la Virgin, distributore in Europa del gioco. Cosa dire? Non si può sempre avere tutto, anche noi ogni mese vi offriamo succose novità... quindi una volta per ciascuno non fa male a nessuno.
4) L'unico modo per levare quella fastidiosa scritta che compare nei giochi realizzati con Klik & Play è di acquistare una licenza di sviluppo. In questo modo la software house fornisce un codice per eliminare la schermata e si è liberi di vendere i propri prodotti. Se a te questo non interessa e vuoi distribuire i tuoi giochi solo gratuitamente, purtroppo non puoi fare a meno di quella scritta. Spero di essere stato chiaro ed esauriente. Avanti il prossimo!

I temi del desktop

Eccomi... arrivo anch'io ad oberarvi di lavoro, chissà quante lettere riceverete, (e mai una di una ammiratrice che vi voglia usare per un paio di ore), ma voglio aggiungermi alla masnada di lettori. Premetto che non sono un vostro fedelissimo lettore (e qui abbiamo già stracciato la lettera e stiamo facendo a gara per vedere chi riesce a fare più canestri nel cestino della spazzatura, ma poi un pensiero buono balena nella mia mente e mi dico "vabbè, lasciamolo finire, poi al limite la lettera la facciamo mangiare a NKZ" NdKDM). Purtroppo mi trastullo poco con i giochi, il mio computerino lo uso per altre cose... lo utilizzo per scrivere i miei racconti, ma questa e'



un'altra storia. Ecco il motivo che mi ha spinto a rompervi le scatole: essendo io un appassionato di temi del desktop (che il Signore ci scampi da altre #*%%*@ di Bill Gates), ho gradito molto il programma Theme.Create che avete inserito nel CD-ROM di Novembre, ma vorrei sapere da voi dove posso trovare un editor di icone ed un programma per fare i puntatori del mouse che siano seri!
Ho già pronti i temi musicali dei Pubblic Enemy e del film animato Ghost in the Shell, ho in cantiere quello di Mission Impossible e molti altri ancora, ma se non posso editarmi icone e pointers come faccio a fare un tema decente?
Vi prego rispondetemi, anche sinteticamente, in e-mail, visto che non compro ogni mese la vostra rivista. Poi quando li avrò completati ve li spedisco per la divulgazione, sempre se li riterrete decenti.
Vi ringrazio comunque di aver sprecato il tempo a leggere questa lettera e vi saluto augurandovi un buon lavoro. Bye Bye

Lorenzo "Pilota" Galasso

Caro Lorenzo,
fai male a non essere un nostro lettore affezionato, ma noi sappiamo anche perdonare e quindi vedrò di fare il possibile per mettere nel CD-ROM di questo mese un programma per editare icone che sia all'altezza della situazione. Già qualche mese fa abbiamo pubblicato il programma Microangelo, che da molti è considerato il migliore, proverò a fare una ricerca su Internet e se trovo una versione aggiornata o un programma migliore, stai pur certo che lo inserirò nel CD.
Per quanto riguarda i temi del desktop, stiamo solo aspettando che voi lettori iniziate a mandarci le vostre creazioni, quindi datti da fare e non esitare a mandarci le tue opere (anche i racconti sono ben accetti, basta che non parlino di cadute in bicicletta, altrimenti Alessandro Debolezza si impressiona). Ciap.

DirectX: l'incubo dei giocatori

Salve ragazzi,
questa è la prima e-mail che mando via Internet (wow, che emozione). Sono un vostro assiduo lettore da molto tempo e ovviamente non potevano mancare i complimenti : SIETE GRANDI.
Il saluto però non viene solo da me, ma da tutta l'ala sinistra del primo anno di informatica, che non vede l'ora che arrivi l'inizio del mese per leggere la vostra rivista (e non solo), è bellissimo leggere le vostre recensioni durante le lezioni. Ogni tanto nascono anche delle accese discussioni per i giochi (quanto ho dovuto lottare per convincerli che Actua era una ciofeca (VIVA FIFA), e ne usciamo con qualche graffio e molti lividi. Intanto ci rendiamo conto sempre di più che non passeremo tanto facilmente gli esami, comunque sono cose che succedono...così va la vita. Ora passando al sodo vorrei chiedervi alcune cose che affliggono la nostra vita e quella delle nostre povere CPU a legna. Da quando ho installato i driver DirectX per Windows 95 ogni volta che lancio qualche gioco il modalità 640*480 l'immagine che appare è confusa, se per caso passo alla modalità 320*200 tutto torna normale. Accade in tutti i giochi tranne quelli che utilizzano il DirectX 2, ora sapendo che ho una scheda video S3: cosa posso fare? Aiutatemi vi prego sto diventando pazzo. Ciao

Roberto

Grande KDM,
ho il seguente problema: io ho una SVGA e ho impostato Windows 95 a 640*480 con 256 colori. Come mai non riesco mai a usare i giochi che richiedono i driver DirectX dopo averli installati e settato il sistema come richiesto dai giochi stessi? Volevo sapere anche perché alcuni programmi e screen saver che richiedono 256 colori, se setto Windows 95 a 16.7 milioni di colori, non mi funzionano e vogliono per forza 256 colori. Ti ringrazio anticipatamente per la risposta e ti urlo... CONTINUATE COSI' CHE SIETE I MIGLIORI!

Alessio

PS: Sto finendo il tema del desktop di PC Game Parade e appena ultimato ve lo spedirò.

Ragazzi,
ma dico: per che mi avete preso... non sono mica Matteo Pavesi! A parte il fatto che sono di gran lunga più bello e intelligente del nostro Teo, ma soprattutto non sono così pratico come lui di problemi tecnici. Comunque siccome il buon Teo questo mese ha già consegnato al BDM la Posta Tecnica, penso proprio che sia mio dovere rispondervi. Dopo una breve consulenza con il Pavesi (circa 6 ore di telefonata pagata da lui!), siamo arrivati alla conclusione che il vostro problema è il seguente: in origine avevate installati i driver della vostra scheda video. Poi avete installato la prima versione delle DirectX, che purtroppo contengono una versione più vecchia dei driver forniti rispetto a quella che avevate già. Ora i giochi non partono per questo motivo e l'unico modo per risolvere la questione è installare nuovamente i driver che vi sono stati forniti con la scheda video (o una versione più recente prelevata da Internet) e quindi installarci sopra le DirectX 2, o meglio ancora le DirectX 3, fornite con giochi come Red Alert o Hyperblade. Fatto questo se un gioco vi chiede se volete installare o meno le DirectX, rispondete sempre di NO, a meno che non si tratti di una versione successiva a quelle già installate. A dire il vero io avevo il vostro stesso problema con il mio PC di casa e così facendo sono riuscito a risolverlo (e allora perché hai telefonato a Matteo? NdBDM), quindi non vi resta che provare. Per quanto riguarda quei programmi che vogliono una palette di 256 colori, non si può fare altro che riavviare il PC in questa modalità. Ciao.

Veniamo giù dai monti...

Cari amici di PC game Parade,
vi racconto una storiella: un bel giorno di sole partecipai ad una gita in montagna con gli amici del Club Alpino Italiano; sul pullman, a metà percorso, tirai fuori la mia bella copia di PC Game Parade, e subito un 'amico' mi disse (testuali parole): "Ma perché leggi queste st#@*%te ?". Per tutta risposta, mi infilai le cuffie del Walkman, immergendomi nelle vostre recensioni, non prima di aver telepaticamente augurato al mio 'amico' di trovarsi in palestra sotto la doccia in compagnia di un energumeno di due metri, per di più omosex, mentre gli casca la saponetta per terra. Morale della storia? Per me non c'è, e se c'è trovatela voi. Personalmente da quando mi è successo questo fatto, mi sono ancor di più affezionato alla vostra/nostra rivista, e non ne perdo un numero.
Ma ora veniamo al sodo e al motivo per cui vi scrivo:
1) Sarebbe bello se PC Game dedicasse mezza pagina alle offerte di lavoro riguardanti il mondo dei videogiochi e dei PC in genere, delle quali voi redattori magari venite a conoscenza. Aggiornare il proprio PC costa, e anche i videogiochi costano (troppo, per i miei gusti). Non sarebbe male trovare la possibilità di arrotondare i nostri esigui risparmi grazie ad una vostra "dritta" Tra l'altro, nessuna rivista vostra concorrente offre un servizio di questo tipo.
2) Mi piacerebbe sapere quali sono i motivi per cui i videogiocatori comprano un gioco piuttosto che un altro: bella grafica, argomento trattato, genere... Chissà qual è la molla che ci spinge a spendere 100 mila lire sudate e messe da parte. Che ne dite di organizzare un sondaggio? Io per esempio adoro i simulatori perché mi costringono a ragionare, e perché se volo e non sparo a qualcosa non mi diverto. Invece quando sono arrabbiato mi infilo in una partita a Doom o a Duke: niente di meglio di uno sparo tutto per sfogarsi!
3) Mi potreste dare gli indirizzi Internet dei fan club italiani di Star Trek e Star Wars? Hasta Luego, boys!

Alberto Croce

Hi Alberto,
bella storiella, ma lascio volentieri l'onore di trovare una morale a tutti i lettori. Pensa che a me è successo la stessa cosa in metropolitana con un tizio che non sapeva che io lavoravo a PC Game Parade. All'inizio ci sono rimasto basito, poi gli ho prestato la mia copia della rivista e ora che avevamo fatto le dieci fermate che ci separavano dall'università, mi ha detto "Scusa, ho giudicato PC Game Parade senza averla nemmeno mai letta. Ma da oggi non farò più questo errore!". Insomma, come dire "Andate e moltiplicatevi", perché solo in questo modo la rivista potrà crescere e migliorare ancora.
Veniamo alle tue domande, o meglio, alle risposte:
1) Bella idea, la proposta è buona, ma prima dovremo aumentare il numero di pagine e poi non escludo che una rubrica del genere si possa realizzare.
2) Stiamo già preparando un mega sondaggio che coinvolgerà tutti i lettori, probabilmente vedrà la luce tra qualche mese e allora ne sapremo di più sia sui nostri lettori, sia su quello che pensano di PC Game.
3) Per il momento ho trovato l'indirizzo del fan club ufficiale di Star Trek, che è il seguente:

Star Trek Italian Club
Casella Postale 11
30028 San Michele al Tagliamento - VE
Telefono e fax: +39-431-510766 (ora di cena)

e-mail: mc8758@mclink.it
http://www.stic.it

Ciao e, mi raccomando, continua così che vai forte.

La befana vien di notte con le scarpe tutte rotte dando risposte corte corte... Brevis Mail!!!

Vi piace il nuovo fantasioso nome per questo box di chiusura? Questa scelta si è resa d'obbligo visto il numero di lettere che sono arrivate questo mese, alle quali, è ovvio, non era possibile rispondere per esteso. Iniziamo dunque con Francesco Chieffi, che ci scrive da Foggia per la terza volta. La lettera è lunga ben 6 fogli scritti a caratteri piccolissimi e più che una missiva, assomiglia ad un trattato sui simulatori di volo, con alcune riflessioni davvero interessanti. La prossima volta cerca di essere più sintetico e il tuo momento di gloria nelle pagine della posta non te lo leverà nessuno. Passiamo quindi ad Andrea Romi che non è molto d'accordo sul voto che abbiamo dato a Quake. Secondo Andrea il gioco è una presa per i fondelli con qualche piccola trovata innovativa, ma niente di più. Che dire, ognuno è libero di pensare quello che crede, ma certamente la possibilità che c'è in Quake di modificare i mostri, le armi e di giocare i nuovi livelli, lo rende molto più longevo di qualsiasi suo concorrente.
Antonio Ciccio Lepore mi chiede invece perché non abbassiamo ancora il prezzo visto che "...sono solo circa 100 pagine confrontate alle 200 e più di altri giornali...". Intanto da quando hai scritto la lettera, abbiamo aggiunto sedici pagine, ma la cosa che ti chiedo di fare è di contare non solo le pagine totali all'interno di una rivista, ma anche quelle di pubblicità e poi fare la differenza. Scoprirai che non sempre le cose stanno come sembra... prendi per esempio il catalogo del Postal Market: è vero che sono 400 pagine e ti arriva a casa gratis, ma in fondo è tutta pubblicità, che crea comunque un profitto che si aggiunge a quello del prezzo di copertina. Vedi, le cose a questo punto si ribaltano... Anche questo mese è tutto e più del solito direi, tanto per restare in tema. Vi saluto e vi do appuntamento al mese prossimo.
Ciao, bau, miao.

Karim

Potete mandare le vostre lettere per la redazione a questo indirizzo:
PC Game Parade Mailbox
Editoriale Top Media
Viale Espinasse 93
20156 Milano
...oppure via fax:
02-38010028
...o se preferite via Internet:
pcgame@contatto.it
(il sito che pratica il mailing sicuro!)

posta tecnica

Sono davvero molto contento del numero di lettere, fax e di e-mail che giunge in redazione. Mi fa molto piacere sapere di essere letto e seguito, e a volte ricevere anche qualche critica può essere istruttivo. Continuate così, e scrivetemi tutto quello che non funziona sui nuovissimi PC che avete appena comprato per Natale e che ancora non siete riusciti a far funzionare! Questo mese parliamo di files di ripristino e di memoria video.

a cura di Matteo Pavesi

Un consiglio al giorno toglie il tecnico di torno

Sono un vecchietto che ha passato gli "anta", ma il mondo dei videogames mi acchiappa da morire tanto quanto mio figlio Miky di 11 anni, se non di più, ci siamo appena abbonati stanchi di mesi di caccia nelle varie edicole a questa ottima rivista, ottima anche per i vari programmi di utility, temi del computer ecc compresi nel vostro cd-rom. Vorrei darvi un piccolo trucco che sino ad ora non ho trovato pubblicato su nessuna rivista informatica delle pur molte che leggo.
Penso che chi come me è passato a Windows95 e "smanettare" coi giochi e le relative infernali configurazioni (ho impiegato mesi a capire come disabilitare l'installazione automatica di drivespace e giungere a 604KB di agognata memoria libera), di subire delle "piantate" tremende con la macchina che non ne vuole proprio sapere di ripartire.
In questo caso il disco di ripristino serve a poco (a meno di non aver prudentemente installato manualmente sul medesimo il drive del lettore CD, cosa che almeno io mi dimenticavo regolarmente di fare); idem far partire la macchina in modalità provvisoria, il cd-rom non viene aperto.
Risulta quindi difficile usare il cd di win95 per rimediare al tutto. E anche in questo caso la "restitutio ad integrum" del sistema e delle varie applicazioni risultava drammatico. Personalmente in un paio di occasioni ho dovuto cancellare e reinstallare tutto da capo.
Tuttavia curiosando nel cd-rom di win95 nella directory OTHER\MISC\ERU ho trovato il programma ERU.EXE con il relativo .TXT di spiegazione che finalmente ha risolto il mio problema. Infatti questo sì crea un vero di disco di ripristino! Basta mettere il "disco di ripristino" creato da Win nel drive e far eseguire dal cd-rom ERU: tutti i files necessari per un recupero rapido ed efficace vengono trasportati sul dischetto che in caso di necessità li ripristinerà automaticamente sull'hard disk quando si esegue il boot da suddetto dischetto; naturalmente come specificato nel .TXT questo va aggiornato ogni volta che si cambia l'hardware o si installano applicazioni nuove.
Spero di aver dato un piccolo contributo, certamente conosciuto già dagli esperti, ma forse non bene a chi, come me, non è certo un "GURU" del computer ma solo un utilizzatore dilettante. Cordialmente vostro,

DOC, Istrana (TV)

Ricevo e pubblico volentieri questo fax di "un professionista molto serio", o DOC, come preferisce farsi chiamare, che scrive per far partecipi tutti i lettori delle sue scoperte. La Posta Tecnica serve anche a questo. L'utility ERU è effettivamente molto comoda e permette di salvare molti files vitali per Windows 95, su un dischetto o addirittura in una directory dell'hard disk.
Ogni volta che avviate Win95 il sistema va a leggere alcuni file di configurazione che contengono tutte le informazioni necessarie: la configurazione hardware del vostro PC, i programmi installati, le estensioni registrate, etc. Nella versione precedente del sistema operativo più famoso di casa Microsoft i file più importanti erano il WIN.INI ed il SYSTEM.INI.
Questi file sono rimasti anche in Windows95 per ragioni di compatibilità, ma il vero "cuore" del sistema operativo è il registro, che può essere manipolato, con molta attenzione, usando il programma REGEDIT.EXE nella directory di Windows. L'ERU crea una copia su disco dei file COMMAND.COM, CONFIG.SYS, AUTOEXEC.BAT, WIN.INI, SYSTEM.INI e dei due file che in pratica compongono il registro, USER.DAT e SYSTEM.DAT. Questo lavoro può anche essere fatto manualmente, senza utilizzare l'utility: create una directory RIPRISTINA, ad esempio, e copiateci manualmente i files sopra elencati. I primi tre li trovate nella root del disco fisso, WIN.INI e SYSTEM.INI si trovano nella directory Windows ; anche gli ultimi due file si trovano nella medesima directory, ma hanno l'attributo "nascosto".
Dopo aver copiato (non spostato) questi file, lanciate il programma REGEDIT.EXE e utilizzate l'opzione "Esporta file del registro di configurazione". Salvate questo file nella directory RIPRISTINA. Facendo questa operazione con una certa frequenza nella directory RIPRISTINA troverete un'immagine aggiornata dei vostri file di sistema che potrete utilizzare in caso di piccoli malfunzionamenti. Grazie DOC!

La memoria video

Ciao ragazzi, tanto per cominciare vorrei complimentarmi per la "Grossa" professionalità che dimostrate ogni mese con la vostra pubblicazione e ritengo di non sbagliare se dico che con gli ultimi grossi cambiamenti (non ultimo quello di essere in edicola ai primissimi di ogni mese) vi siete portati al vertice tra le riviste migliori del settore e non vorrei sembrare "lecchino" se dico che grossi nomi europei come .... assomigliano molto al vostro nome!! ... ma...sìì.. dai che avete capito... non faccio nomi se no mi denunciano e vi fanno chiudere per concorrenza sleale, bhhhe!!!!
Voi siete molto più avanti di costoro, provare per credere!!!!
Ora direi di passare al motivo della mia prima lettera alla vostra redazione dopo ben due anni di lettura della rivista. Da poco sono un felice possessore di un PC Cyrix P166+ con 32MB RAM avente come scheda video una Matrox Mystique 2MB SGRAM.
La prima domanda è sulla scheda Myistique: se io montassi l'espansione di 2MB portandola così a 4MB oltre a disporre di più colori alle alte risoluzioni disporrei anche di più velocità? Se si perché ? Se no perché ? Seconda domanda: perché il programma Wintune da voi offerto tempo fa su un CD non è in grado di riconoscere la mia CPU correttamente come un Cyrix 6X86 P166+ dicendomi che ho una Cyrix 486DX da 393MHZ...posso supporre che tale frequenza sia un tantino fuori della realtà?
Come posso ricondurre questi dati ammesso che si possa con quelli dell P166+ che possiedo? Grazie per le risposte che spero mi darete.

Paolo, Milano

*Caro Paolo, come hai giustamente già detto tu, il primo beneficio che avresti aggiungendo l'espansione da 2MB sarebbe quello di poter visualizzare, ad esempio, 16.7 milioni di colori alla risoluzione di 1024*768 punti. Per quanto riguarda la velocità si applica lo stesso discorso che si fa con la memoria centrale del PC.*
Se utilizzi programmi ed applicazioni che sfruttano massicciamente la RAM avrai grossi benefici in termini di velocità aumentandola, perché diminuiresti la dimensione di un eventuale file di swap, quindi lavoreresti con dati interamente contenuti nella memoria, più veloci da gestire e da elaborare.
In sostanza l'incremento di prestazioni che avresti dipende molto dal tipo di applicativo che utilizzi.
La cpu Cyrix 6X86 P166+ lavora in realtà a 133MHZ. La sigla indica che questo microprocessore è in grado di competere con un Pentium Intel a 166MHZ. Non so spiegarti precisamente gli algoritmi che usa il Wintune per determinare la marca e il modello di una CPU. Posso ipotizzare che essendo il P166+ molto recente, il software non sia in grado di riconoscerla.
Spesso questi programmi di diagnostica "interrogano" il processore ricavandone le marca, poi lo testano per calcolare la frequenza di lavoro. Può darsi che nell'elenco dei processori riconosciuti da Wintune ci sia un vecchio 486 della Cyrix, e che questo programma riconosca correttamente la marca della tua cpu, ma non il modello.
Per quanto riguarda l'ultima domanda:
1) in alcuni programmi di benchmark (misuratori di prestazioni) e diagnostica è possibile modificare manualmente i dati rilevati
2) procurati una versione aggiornata del Wintune, probabilmente sarà in grado di riconoscere le ultime CPU immesse sul mercato compresa la tua.

Shut Down, please

Ebbene, anche questa volta ho riempito tutta la pagina...fatevi sentire, scrivete a migliaia, non è detto che questo spazio non debba aumentare ... Chiedo scusa a tutti coloro ai quali non ho ancora risposto e vi ricordo che, se volete, potete anche mandarmi un e-mail (l'indirizzo lo trovate qui in giro). Ah, dimenticavo: buon anno e buona befana!!!

Scrivete a:
"PC GAME PARADE - POSTA TECNICA"
c/o Editoriale Top Media, Viale Espinasse 93, 20156 Milano

All'attenzione di Matteo Pavesi.
Utilizzate la nostra casella postale:
pc-gameparade@bbs.infosquare.it

VELOCITÀ MAGICA
3D, WINDOWS & VIDEO

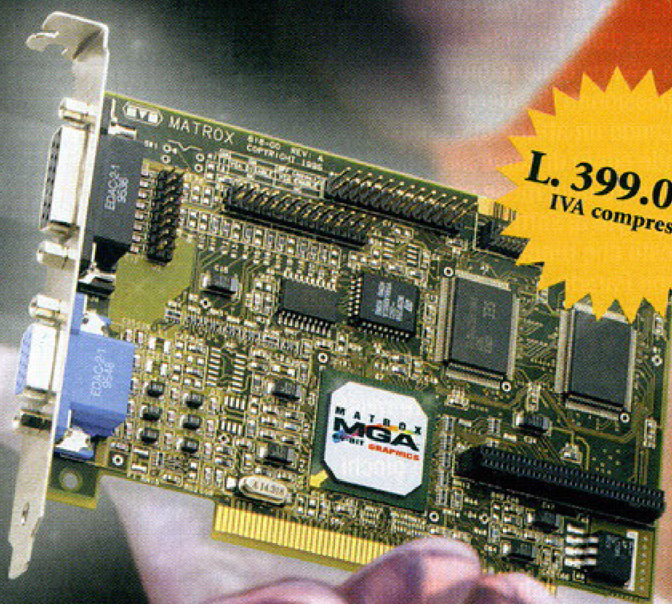
MATROX MYSTIQUE®

La tecnologia avanzata Matrox trasforma il modo di lavorare, studiare e divertirsi con il PC.

Accanto a Matrox Millennium, il famoso acceleratore grafico professionale, ecco Matrox Mystique, l'esplosiva scheda per l'azienda, l'ufficio e la casa.

L'acceleratore grafico Matrox Mystique, di facilissima installazione, offre super efficienza ai programmi in Windows 95, sequenze video rapide e di ottima qualità alle applicazioni multimediali, velocità incredibile sia ai nuovi giochi in Direct3D che a quelli in DOS.

Matrox Mystique ha caratteristiche uniche: chip MGA 1064SG a 64 bit, bus PCI ottimizzato, veloce memoria SGRAM, RAMDAC a 170 MHz, colori reali a 1280 x 1024 fino a 85 Hz, risoluzione fino a 1600 x 1200 non interallacciata a 60 Hz, super VGA a 32 bit.



Grazie all'accelerazione 3D texture mapping a correzione prospettica, l'azione iper-realistica scorre a tutto schermo senza scatti a velocità imbattibile; la completa accelerazione video propone fluide sequenze AVI ed MPEG; un'accelerazione grafica senza confronti, potenziata da driver solidi e comode utilità, rende Windows brillante e semplice.

Matrox Mystique arriva nelle versioni a 2MB (espandibile a 4) e 4MB, insieme ad una fantastica dotazione software per 3D Web browser, lettura MPEG oltre a 3 entusiasmanti nuovi videogiochi.

Con Matrox Mystique il vostro sistema multimediale è a prova di futuro; scoprite un nuovo eccitante universo con i nuovi moduli video per decodifica hardware MPEG, ingresso video da sorgenti esterne, uscita video TV compatibile, sintonizzazione TV sul PC, ed altro ancora! (disponibili ai primi '97)

Velocità magica, prezzo magico. Matrox Mystique: Lire 399.000 (prezzo suggerito di vendita, comprensivo di IVA, per la versione a 2MB).



Agenzia italiana di Matrox Graphics Inc.
3G electronics s.r.l.
Via C. Boncompagni, 36 - 20139 Milano
Tel. (02) 55212483 - Fax (02) 57301343
BBS: (02) 57301353
email: 3gelectronics@tresp.it

matrox

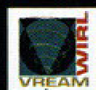
SOFTWARE E GIOCHI IN DOTAZIONE











introduzione

Anno nuovo, CD nuovo.

Salve a tutti,
questo mese vi ho preparato un ciddì veramente ricco, come sempre del resto. E' inutile oramai fare qualsiasi paragone con la concorrenza, che per quanto si sforzi di copiarci non è ancora riuscita a carpire il segreto del nostro CD-ROM. E allora io ora lo svelerò a tutti! Oramai il numero dei demo si è assestato intorno ai 15/17 ogni mese e la qualità dello shareware, dei moduli musicali, dei livelli aggiuntivi, si è rivelata la carta vincente per rendere voi lettori soddisfatti di un prodotto così particolare. Tutto ciò è possibile grazie a Internet, sì perché quasi tutto il materiale che trovate nel CD proviene dalla rete, dai siti web delle software house, dalle raccolte on-line di shareware, dalle pagine degli appassionati di videogiochi e così via. Facendo un attimo due conti ci si rende conto di come sia difficile scaricare ogni mese centinaia di megabyte di software, ma è proprio questo che rende 'diverso' il CD di PC Game Parade. Quali sono le altre fonti per reperire i demo lo potete immaginare facilmente e devo ammettere che anch'io qualche volta ho attinto a CD-ROM di altre riviste (soprattutto estere), ma in questo modo si rischia di proporre giochi datati e non è quello che vogliamo fare. Concludo con una segnalazione d'obbligo riguardo a un articolo apparso nelle istruzioni del mese scorso, che malgrado il titolo "ActiveX, questo sconosciuto" si riferiva invece ai driver DirectX che sono una cosa ben diversa. Vi saluto e vi anticipo che dal mese prossimo troverete sul CD alcuni temi del desktop e alcune immagine mandate da voi lettori per la rubrica "L'ho dipinto io!" che sta riscuotendo un discreto successo (spedite, spedite, non ve ne pentirete). Grazie a tutti e buon divertimento.

Karim De Martino

istruzioni

Windows 95
Se siete degli utenti di Windows 95 l'utilizzo del CD-ROM di PC Game Parade è molto semplice: inseritelo nel lettore, aprite la cartella relativa al CD-ROM e cliccate sull'icona PCGAME.EXE. A questo punto siete nell'interfaccia grafica che vi permette di lanciare alcuni demo e installare su hard disk quelli che lo consentono. Se doveste avere problemi di qualsiasi genere fate riferimento al box presente qui in giro da qualche parte o, se proprio non riuscite a cavare un ragno dal buco, provate a utilizzare l'interfaccia DOS seguendo le istruzioni di seguito.

DOS
Per chi non possiede Windows 95 o riscontri dei problemi di memoria abbiamo inserito anche una semplice interfaccia DOS che si attiva con il comando DOSGAME seguito da un numero identificativo del gioco. Non tutti i giochi girano anche in DOS, e quelli che necessitano Windows 95 non sono contemplati in questa interfaccia. Per saperne di più leggete comunque le istruzioni dei singoli giochi.

demo

Daggerfall
Un gioco di ruolo tra i più belli che siano mai stati concepiti. In questo demo potete visitare solo un piccolo dungeon, ma è sufficiente per apprezzare il fantastico motore grafico.
WIN95: Il gioco si installa dall'interfaccia grafica nella directory 'c:\dagdemo'. Per giocare in seguito digitate il comando DAGDEMO.
DOS: Per installare il gioco in hard disk digitate il comando DOSGAME 1. Poi per giocare il procedimento è lo stesso che in Windows 95.

Fifa 97
E' lui o non è lui? Ceeeerto che è lui: Fifa 97! Il gioco che tutti aspettavamo, la simulazione di calcio per eccellenza, oppure... giudicate voi.
WIN95: Il gioco gira direttamente da CD e parte cliccando sul bottone all'interno dell'interfaccia.
DOS: Per giocare direttamente da CD digitate il comando DOSGAME 2.

Mechwarrior 2: Mercenaries
E' finalmente disponibile il demo di questo bellissimo simulatore bellico in cui il nostro mezzo non è niente meno che un mech, del resto era intuibile dal nome.
WIN95: Il gioco viene installato in hard disk nella directory 'c:\mercdemo'. Per giocare seguite le istruzioni a video.

Red Alert Trailer
Non si tratta di un demo giocabile, purtroppo, ma solo di un trailer che mostra alcune schermate del gioco e alcune animazioni con un sottofondo musicale davvero azzeccato.
WIN95: Il video viene copiato in hard disk e poi caricato da DOS. Dopo averlo visto e rivisto potete cancellare la directory 'c:\reddemo' per liberare spazio.
DOS: Vale lo stesso discorso visto sopra, per installare il video utilizzate il comando DOSGAME 4.

Terminator: SkyNET
Il nuovissimo gioco ispirato al film Terminator è una sorta di sparatutto in soggettiva tipo Doom.
WIN95: Il gioco è originario per DOS, ma si installa tranquillamente anche da Windows 95. Per giocare seguite le istruzioni a video.
DOS: Per installare il gioco il comando è DOSGAME 5. Poi seguite le istruzioni a video.

Sonic CD
Non ho parole! Lo conosciamo tutti, alcuni lo amano, altri lo odiano. Certamente un platform come Sonic CD ci mancava nel mondo dei PC. Oltre al demo trovate anche un video con la bellissima colonna sonora del gioco, tutto questo nella schermata delle anteprime. Per giocare a Sonic CD è necessario avere almeno un Pentium 75 con 8 Mb di RAM e Windows 95.
WIN95: Sonic funziona solo sotto Windows 95, si installa e funziona senza problemi.

Amok
Un giochillo davvero divertente che ci vede al comando di un piccolo robottino. Dovreste trovare una recensione qualche pagina più avanti.
WIN95: Amok funziona da CD e parte cliccando sull'apposito bottone nell'interfaccia grafica. E' necessario avere già installati i driver DirectX che trovate comunque in altri demo per Windows 95 presenti su questo stesso CD.

Hunter Hunted
Anche in questo caso si tratta del demo di un gioco che trovate recensito in questo stesso numero.
WIN95: Il gioco si installa su hard disk e installa anche i driver DirectX.

Scorcher
Un gioco di corse un po' particolare di cui trovate anche la recensione su questo numero.
WIN95: Scorcher gira direttamente da CD, basta cliccare sul pulsante all'interno dell'interfaccia.
DOS: Per giocare direttamente da CD, digitate DOSGAME 7 e lasciate che il vostro PC faccia il resto.

Star Trek – Starfleet Academy Trailer
Il secondo trailer di questo mese è dedicato al nuovo gioco ispirato alla saga televisiva più amata qui in redazione dopo "La Casa nella Prateria". Si tratta di un filmato di presentazione che mostra anche sequenze di gioco, il tutto a schermo intero.
WIN95: Il video viene copiato in hard disk insieme ai driver DirectX, come se si trattasse di un demo.
DOS: Con il comando DOSGAME 8 il video parte direttamente da CD senza installazione. Se però avere un lettore di CD-ROM lento vi consiglio di copiare l'intera directory 'giochi\st_sfa' in hard disk e far partire il video con il comando SFADEMO.

Virtua Cop
In sala giochi si giocava con la pistola, ora invece si utilizza il mouse, ma il gioco è lo stesso. Questo demo si riferisce alla versione americana del gioco che viene quindi chiamato Virtua Squad, ma mi raccomando, dal vostro rivenditore di fiducia chiedete Virtua Cop.
Per giocare è necessario avere almeno un Pentium 90 con 8 Mb di RAM e windows 95.
WIN95: Il gioco ha il suo programma di installazione che fa tutto da solo, l'importante è pigiare sul bottoncino giusto all'interno dell'interfaccia grafica.

Destruction Derby 2
Il gioco di corse più devastante di tutti i tempi ha finalmente un degno successore. Provate l'ebbrezza di sfasciare la vostra auto senza dovervi preoccupare della constatazione amichevole.
WIN95: Il gioco si installa dall'interfaccia grafica nella directory'c:\dd2'. Per giocare in seguito digitate il comando DD2DEMO.
DOS: Per installare il gioco in hard disk digitate il

comando DOSGAME 6. Poi per giocare il procedimento è lo stesso che in Windows 95.

Death Drome

"L'arena della morte", questa è più o meno la traduzione di questo titolo. Il che ci fa intuire che o si tratta di un gioco molto violento oppure è un gestionale per imprese di pompe funebri. A voi la scelta!
WIN95: Il gioco si installa e anche se alla fine viene mostrato un messaggio di errore vi assicuro che non è un problema. Prima di giocare assicuratevi di aver installato i driver DirectX.

Muppets Tresure Island

Il film ispirato ai simpatici pupazzi Muppets non è ancora uscito nelle sale, o se è uscito è passato praticamente inosservato. Il gioco è dedicato ai più piccoli e sarà disponibile completamente in italiano.
WIN95: Il demo gira direttamente da CD-ROM e non necessita di installazione.

Microsoft NBA Full Court Press

Il gioco del basket secondo Microsoft. Lo scopo è buttare la palla dentro al canestro, volete saperne di più? Giocate a questo demo!
WIN95: Poteva un gioco Microsoft non girare esclusivamente in Windows 95? Certamente no, quindi pigiate sul suo piccolo e colorato pulsante per installarlo in hard disk.

Aiuto, panico, l'interfaccia non funziona...

L'interfaccia di PC Game Parade è molto bella, anzi ammettetelo: è LA più bella! Purtroppo però solo ZXESXXJEAS di Alfa Centauri è capace di fare un CD-ROM che funzioni sul 100% dei computer della galassia, e visto che alla nostra casa editrice risultava troppo dispendioso assumere questo portento della natura si sono dovuti accontentare di me. Ora, i problemi che potete incontrare con il nostro CD sono essenzialmente riconducibili a tre: a) non funziona l'interfaccia, b) non funzionano i demo, c) il CD ha dei buchi o dei graffi e il vostro lettore lo rifugge. Ecco come risolverli.
PROBLEMI CON L'INTERFACCIA: La questione è riconducibile ad un problema di palette, provate a cambiare la risoluzione dello schermo e il numero dei colori (sempre riavviando il computer) e dovreste risolvere tutto. Se proprio non riuscite vi toccherà lanciare i demo con l'interfaccia per DOS o direttamente dalle loro directory. La cosa è comunque molto semplice perché sono un tipo molto ordinato e i demo li ho messi tutti nella directory 'giochi'. In genere i comandi per installare i giochi si chiamano SETUP o INSTALL, raramente PIPPO o ANTONIO. Non c'è una regola fissa, ma di solito gli eseguibile sono pochi e uno di quelli serve per fare partire il gioco.
PROBLEMI CON I DEMO: Se non riuscite a far partire un demo il problema è al 99% delle volte causato da un'insufficienza di memoria. In ogni caso cercate il file di istruzioni del demo e vedete se vi dice qualcosa a riguardo. Provate poi a copiare i demo in hard disk e levare i driver del CD-ROM e lo Smartdrive dai file di configurazione per liberare memoria base. I giochi che danno problemi di questo tipo sono comunque sempre meno perciò non preoccupatevi e se proprio siete disperati chiamate in redazione giovedì pomeriggio dalle 14 alle 18 chiedendo di Karim De Martino (che poi sarei io!).
SUPPORTO DIFETTOSO: Ultima questione: il CD è danneggiato! Purtroppo non possiamo fare i miracoli, perciò se il CD-ROM è bacato, e in questo caso ve ne accorgete subito perché la superficie è rovinata, dovete rimandarlo all'indirizzo qui sotto e in tempi ragionevoli ne riceverete uno nuovo perfettamente funzionante.

Editoriale Top Media - Servizio Sostituzioni
Viale Espinasse 93 - 20156 Milano

Star Rangers

Dopo i favolosi Power Rangers e il simpatico Walker Texas Ranger, ecco ora gli Star Rangers, protagonisti di questo simulatore spaziale della Interactive Magic.
WIN95: Il gioco è originario per DOS, quindi dall'interfaccia grafica potete solo installarlo in hard disk nella directory'c:\srdemo'. Per giocare posizionatevi in questa directory e lanciate il comando SRDEMO.
DOS: DOSGAME 9 è il comando per installare Star Rangers in hard disk, poi seguite le istruzioni a video.

shareware

Mod for Win

Il solito programma per ascoltare i moduli che trovate nella directory 'mods' del CD-ROM.

Microsoft Camcorder

Un utilissimo programma che consente di registrare sequenze video in ambiente Windows per realizzare corsi interattivi o dimostrazioni.

Microsoft GIF Animator

Questo software è dedicato a tutti coloro i quali sviluppano pagine Internet, che avranno l'opportunità di animare le classiche immagini in formato GIF creando pagine di grande impatto visivo.

Gong!

Installando questo semplice programma il vostro PC scandirà il passare delle ore con un simpatico segale sonoro.

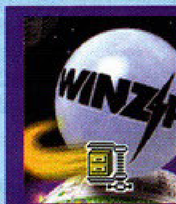
Microangelo

Questo programma è stato richiesto a gran voce da voi lettori e serve per realizzare icone, anche animate. L'ideale quindi per chi vuole fare temi del desktop e poi, ovviamente, mandarceli.

Cool Edit 96

In assoluto il miglior programma per elaborare file Wav. Si tratta di una versione dimostrativa che alterna la disponibilità delle opzioni.

powered by



WinZip 6.2
Come ogni mese nella directory 'share\winzip' trovate l'ultima versione di WinZip per Windows 95. Questo programma serve per scompattare i temi del desktop e tutti i file con estensione ZIP presenti nel CD.

temi del desktop

I temi del desktop sono combinazioni di suoni e icone che consentono di personalizzare l'interfaccia grafica di Windows 95. Per poter gestire i temi è necessario aver installato il programma Microsoft Plus! Questo mese trovate Clerks, la birra Bud, Star Wars, ER, Pink Floyd, Road Runner, Windows 97, Spycraft e altri. I temi li trovate nella directory 'temi' del CD, per poterli utilizzare è necessario decomprimerli con il programma Winzip, che trovate tra lo shareware di questo mese, e copiarli nella directory 'themes' del vostro hard disk (il percorso standard è 'c:\programmi\plus!\themes', ma varia a seconda dell'installazione di Plus! che avete fatto). In ogni caso nella directory del CD sono presenti i file di testo con le istruzioni relative a ogni tema.

e inoltre...

Soluzioni. Matteo Pavesi ha risolto per noi Urban Runner della Sierra. Come sempre la soluzione si trova nella directory 'solu' del CD ed è in formato TXT, RTF e HTM.
Icone. All'interno della directory'stuff\icone' trovate tantissime icone tra le quali quelle di Star Trek e Star Wars. Ma vi dirò di più: nel file GIOCHI.ZIP sono contenute le icone per la maggior parte dei giochi usciti di recente.
Screen Saver. La directory 'stuff\ssaver' contiene i salva schermo di alcuni giochi tra cui Discworld 2 della Psygnosis.
LottoWinner Pro. Si tratta di un programma per gestire le giocate al Lotto. Naturalmente il programma è stato realizzato in Italia ed è quindi completamente in italiano. Si tratta di una versione shareware e per avere maggiori informazioni fate riferimento al file di testo che trovate nella directory 'stuff\lotto'.
Microsoft Powertoys. La nuova serie di utility per migliorare e semplificare l'uso di Windows 95. Per utilizzarli è necessario copiare i programmi che vi interessano nella cartella "Esecuzione Automatica" del menu avvio.
Driver per schede Diamond. Si tratta dell'ultima versione dei driver per le schede grafiche della serie Diamond 3D. Attenzione: installate questo software solo se possedete una delle schede video che sono elencate nel file README.TXT che si trova all'interno della directory 'stuff\diamond'.
Red Alert. Il gioco è uscito da poco, ma noi di PC Game Parade, che siamo sempre i più bravi e i più belli, abbiamo già i livelli aggiuntivi. Le nuove mappe si trovano nella directory 'stuff\redalert' e per utilizzarli non dovete far altro che seguire le istruzioni che si trovano nel manuale del gioco originale.
Quake. Questo mese non ci sono nuovi livelli, ma ripeterò ancora una volta come utilizzare i livelli che abbiamo fornito negli scorsi numeri. Per prima cosa bisogna decomprime con il WinZip i file che ci interessano e copiarli in una sotto directory di 'c:\quake'.
A questo punto basta lanciare il gioco con il comando QUAKE –GAME NOMEDIR (dove NOMEDIR è il nome della sotto directory dove avete copiato i file). Ciriciao.

La musica entra nei n[...] la nostra mente

A cura di Stefano Gradi



Here we are again, siamo ancora qui, non finisce così. Ormai due pagine sono diventate un'abitudine, noi però non ci dobbiamo accontentare mai. Dubito che nell'immediato futuro le pagine destinate a Music 4 the People aumenteranno, quindi il mio primo obiettivo è quello di lavorare ulteriormente sulla qualità degli argomenti proposti.
Già da questo mese dovreste notare che l'impostazione grafica dovrebbe essere cambiata, per questo ringrazio il fedele Andrea Simula che, dopo aver sopportato le mie continue richieste, ha sfornato un fascione che ha dell'incredibile, da parte mia complimenti vivissimi, voi che ne pensate (personalmente che Andrea Simula deve fare le cose che gli vengono chieste in quanto percepisce un lauto stipendio NdBDM)?
Le novità avrebbero dovuto essere di più, a cominciare dall'estensione multimediale della rubrica, cioè uno spazio dedicato sul CD-ROM allegato. Il materiale era già tutto pronto, mancava giusto qualche particolare per unire parte video e parte audio; purtroppo il nostro Karim è sempre più casinista e ha danneggiato tutto ciò che serviva due giorni prima della chiusura del supporto argenteo, giuro che se a Febbraio salta di nuovo faccio una strage (o cambiamo Karim... NdBDM)
Nella sezione shareware del CD trovate l'Awave 3.2, un utilissimo programma che permette di convertire tra loro decine di formati audio, compresi XM e XI, a noi tanto cari. Vi raccomando di copiare il contenuto della directory mods\awave direttamente sul vostro hard disk e poi lanciare il file eseguibile; non eseguite il programma dal CD.
Questo mese ho deciso di selezionare due moduli tra i tanti che mi avete spedito, questi li trovate, come al solito, nella directory \mods\lettori. Iniziamo dal primo, composto da Simone Vitali di nonmiricordodove che mi ha mandato un modulo chiamato Trit.xm. Sembra essere un remix underground della canzone Billie Jean di Michael Jackson. Pur non avendo usato gli effetti disponibili e non aver quindi modificato la resa dei campioni, il risultato finale mi è sembrato più che accettabile, anche grazie al giusto tempo di inserimento degli strumenti che non provoca mai uno stacco netto con la traccia principale. Forse alla lunga può risultare noioso, ma questo è un difetto di tutti i pezzi di questo genere.
Il secondo modulo, chiamato Piui.xm, è la trasposizione di un mitico brano composto dal grande Yves Deruytier che a molti di voi potrebbe non dire nulla; gli amanti della musica house invece lo dovrebbero conoscere benissimo. Il pezzo in questione è Calling Earth, il lettore che lo ha realizzato è una mia vecchia conoscenza, tale Mattio. La realizzazione mi sembra di buona qualità, anche se i vari pattern sono un po' troppo ripetitivi e gli strumenti utilizzati sono un po' pochini.
In queste ultime righe rispondo ad alcuni lettori che mi hanno detto di non riuscire a campionare direttamente dai CD audio con il CD Dumper interno o con altri programmi indipendenti. Il perché di questo è presto spiegato: la stragrande maggioranza dei lettori EIDE in circolazione ha una protezione hardware contro il dump digitale delle tracce audio, una sorta di protezione contro la pirateria musicale. Le soluzioni possibili sono due: una consiste nel comprarsi un lettore CD-ROM SCSI che non ha la limitazione hardware di cui sopra.
La seconda consiste nel campionare per via analogica a 16bit, 44100 Hz Stereo utilizzando tranquillamente il SoundO'le della Sound Blaster, logicamente la qualità non sarà uguale a quella ottenibile campionando in digitale. Ora è tempo di lasciarvi all'intervista ad Albertino da me realizzata nei giorni scorsi, quindi vi saluto con un arrivederci al mese prossimo.

nostri corpi e purifica



Alba 4 Music 4 The people

Come vi avevo promesso nel numero di Dicembre, sono andato a Radio Deejay per intervistare Albertino.

Voi tutti conoscerete il Deejay Time, il suo programma radiofonico quotidiano, e la classifica delle canzoni più ballate in discoteca che va in onda durante il weekend: la Deejay Parade. Vi sarete accorti che non si tratta di una semplice sequenza di brani, i due programmi hanno avuto e hanno tuttora successo anche grazie agli effetti generati da un computer e da un campionatore.

Logicamente questi due aggeggi non potrebbero fare un granché senza le idee e la bravura di Albertino, Fargetta e degli altri personaggi legati al Deejay Time. L'occasione è stata utile per conoscere anche il rapporto con i computer e con Internet da parte del direttore artistico di una delle radio storiche d'Italia.

PCGP: *Ciao Alberto, innanzitutto grazie per averci concesso questa intervista. Visto che non abbiamo molto tempo, iniziamo subito. Che rapporto hai con i computer, ne possiedi uno?*

Albertino: In questo periodo mi sta appassionando tantissimo la console della Sony, il Playstation; ho alcuni giochi con i quali passo svariate ore a divertirmi con gli amici. E' veramente troppo esaltante, ultimamente mi piacciono F1, Wipeout 2097, Extreme games 2. Io non sono mai stato attratto dai videogiochi, forse perché non mi sono mai avvicinato troppo al mondo delle sale giochi; adesso però sto iniziando a preoccuparmi, passo troppo tempo a giocare, spero di non prendere il vizio.
Non possiedo un computer vero e proprio; da qualche parte a casa mia dovrebbe esserci un vecchio Atari 1040 (ve lo ricordate? I fanatici Ataristi osavano affermare che fosse più bello dell'Amiga... NdAFC) che avevo comprato parecchi anni fa per fare musica e che poi non ho più usato. Comunque penso che me ne regalerò uno nuovo per Natale, visto che mi interessa tantissimo il mondo di Internet e dei PC in generale.

PCGP: *Prima dicevi che hai comprato l'Atari 1040 per fare musica, come mai hai scelto proprio quello?*

Albertino: Semplicemente perché io non conoscevo nessun altro modello; quando ho iniziato ad andare in studio per registrare musica, ho visto che avevano l'Atari e quindi ne volevo uno simile per provare a fare qualcosa anche a casa. In realtà però non l'ho mai usato perché per me era più comodo e più veloce andare in studio piuttosto che leggermi manuali su manuali per imparare. Alla fine ho sempre usato i computer attraverso altre persone; io fornisco gli input e loro mi consegnano il prodotto finale.

PCGP: *Attualmente curo una rubrica musicale sulle pagine di PC Game Parade, cerco di affrontare a viso aperto il mondo della musica creata con il computer, avvalendomi di programmi chiamati trackers, ne hai mai sentito parlare?*

Albertino: Qualche giorno fa mi hanno mostrato un nuovo programma che sembra avere delle caratteristiche interessanti (New Beat Trancemission, recensito sullo scorso numero NdAFC). Partendo da campioni pre-esistenti si riescono a ottenere delle melodie orecchiabili, purtroppo quasi tutti sanno di già sentito e, obiettivamente, sono un po' vecchi; sono suoni che si usavano due o tre anni fa. Ritengo che, al giorno d'oggi, fare musica con il computer sia relativamente semplice; una persona con qualche conoscenza tecnica e un po' di inventiva riesce sicuramente a ottenere dei brani interessanti.

Il problema è solamente la qualità del suono; un ragazzo a casa può anche riuscire a comporre qualcosa di carino, ma poi deve necessariamente andare in uno studio professionale a registrare. A meno di non comprarsi apparecchi di alta qualità, che però comportano costi esorbitanti per un musicista alle prime armi.

PCGP: *Hai mai ascoltato le colonne sonore dei videogiochi dell'ultima generazione, in alcuni casi potrebbero tranquillamente essere vendute come CD Audio.*

Albertino: Si, in particolare mi è piaciuta un casino la colonna sonora di Wipeout 2097, infatti ho visto che tra gli autori dei brani musicali ci sono anche gli Underworld, i Prodigy e altri nomi illustri della dance europea. Se non sbaglio hanno anche pubblicato la compilation tratta direttamente dal videogioco (confermato NdBDM).

Si conclude così la mia chiacchierata con Albertino, che si è dimostrato essere molto simpatico e disponibile.
Ci ha fatto anche i complimenti per la rivista incoraggiandoci per il futuro, spero che anche voi siate della stessa opinione.
Se siete interessati a interviste con DJ e gente che realizza musica professionalmente utilizzando il computer non abbiate timore di farcelo sapere, BDM ama questo genere di cose e sebbene ultimamente sia meno malleabile del solito sono sicuro che questa idea potrebbe svilupparsi in un nugolo di interviste per capire come fare musica in casa e cosa propone il mondo reale a chi, magari, usa il protracker solo per svago (esiste un giovanissimo deejay della D-BOY records che ha cominciato a lavorare su Amiga 2000, pensate un po'. Tentar non nuoce, mi associo a Stefano e vi invito a farmi sapere le vostre opinioni NdBDM).



IN GIRO SI DICE CHE...

OCCHIO AI NUMERI!
Una notizia veloce veloce, però molto importante che sicuramente interesserà parecchi di voi. E' cambiato il numero telefonico del servizio Assistenza Clienti Creative Labs Italia. Ora il numero è 02-57500150, troverete gli operatori in sede dal Lunedì al Venerdì dalle ore 09.00 alle ore 17.30: potrete chiedere informazioni sui prodotti, consigli o soluzioni di eventuali problemi verificatisi con prodotti Creative o news in genere. Ricordate inoltre che la Creative possiede un sito ufficiale: lo trovate digitando http://www.creativelabs.com sul vostro browser preferito.

TU CAPISCI 'O MULTIMEDIALE?!?
De Agostini Multimedia presenta *Omnia '97*, la prima enciclopedia totale interamente multimediale. A dire il vero esiste già da qualche mese, ma la novità consiste nel suo annuncio pubblicitario: questo verrà fatto dal Nonno Multimediale (quello di Mai dire Gol per intenderci) con tutta una gamma di sketches appositamente dedicati, ma non solo: la De Agostini sta investendo a pieno ritmo nel mondo videoludico: ben presto in TV vedremo degli spot riguardanti dei prodotti da lei distribuiti come ad esempio Blindness. Il potere dell'informatica è ormai infinito!

WILBUR QUITTA LA ID
Jay Wilbur, uno dei migliori sviluppatori mai esistiti (avete presente Doom I & II oppure Quake? Beh, lui ci ha lavorato parecchio!) ha deciso di lasciare la software house che lo ha consacrato come tale, ovvero la Id. Così quindi, dopo Romero se ne va anche questa illustre eminenza: ma come mai lasciano tutti la Id?!? Beh, stavolta non è per disguidi personali o per pressioni creative sottomesse come avvenne in precedenza, ma semplicemente perché il Buon Jay vuole dedicarsi al suo nuovo mestiere: quello di affettuosissimo neo papà. Beh, qua ci scappano gli auguri!

SALVE PROF. RAYMAN
Già, avete letto proprio bene: il pacioccoso omino violaceo diventa ora un insegnante. Beh, in effetti la cosa potrebbe non aggradare i fan di questo oramai mitico personaggio, ma non temete: il nuovo prodotto della Ubi Soft sarà destinato ad un pubblico molto piccolo. Grazie a *Rayman* i bambini si ritroveranno in un mondo fantastico dove impareranno tante cose divertendosi, cosa da sempre proposta, ma ben poche volte ottenuta con successo. In più ci saranno dei veri livelli di gioco (sempre per i piccini) all'interno del tutto, per rendere più attraente l'insegnamento.

A TUTTO GAS
Network Q RAC Rally (recensito dal nostro AFC sul numero scorso prendendosi un bel 90%) sta vendendo un esorbitante numero di copie, secondo le statistiche pervenute in redazione. Pare che le vendite del prodotto siano aumentate del 200% solo in queste ultime due settimane! Ma non è tutto: è previsto un aumento di circa il 400% nelle prossime tre, non tanto per le feste natalizie appena conclusasi, quanto per l'inizio ufficiale del rally vero, senza escludere il contingente monetario impiegato per la campagna pubblicitaria. Complimenti alla Europress!

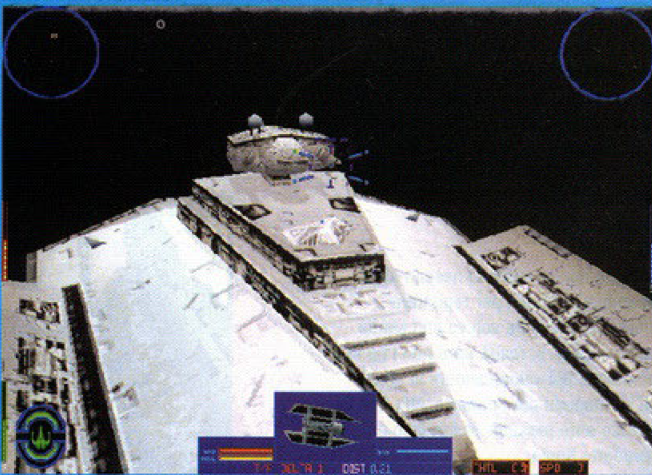
LUCASARTS: FINALMENTE, ERA ORA!

LucasArts Entertainment Company Presents
REBELLION
THE STAR WARS STRATEGY GAME

Avete sempre adorato titoli come Dune II, Warcraft, Command & Conquer? Avreste sempre voluto giocare qualcosa di simile nell'ambito di Guerre Stellari? Beh, adesso la LucasArts soddisferà anche le vostre esigenze: è tuttora infatti in fase di programmazione (ci vorrà anche parecchio a quanto pare per terminarlo, ma è già qualcosa) il nuovissimo *Rebellion*, uno strategico in real time dedicato alla più celebre saga stellare hollywoodiana mai stata girata. Di cosa si tratta? Semplice: potrete scegliere se schierarvi dalla parte dell'Impero oppure coi ribelli, quindi dovrete costruirvi la vostra flotta e addestrare i guerrieri per lo sferrare lo scontro risolutivo. Ci saranno parecchie missioni da dover affrontare, ognuna con uno scopo ben definito (l'ultimo sarà quello di catturare Darth Vader oppure Luke Skywaker, ma anche l'imperatore Palpatine o il trono ribelle situato su Coruscant. Questo dipenderà a seconda di chi vorrete comandare): come in ogni strategico dovrete costruirvi la vostra base e mantenerla in vita, costruire mezzi, esplorare territori e



parecchia altra roba. Sappiate solo che avrete a disposizione tutti quanti i mezzi già individuati nella trilogia, dagli AT-AT Walker ai Destroyer, dagli Storm Trooper alle Mon Calamari (tanto per citarne qualcuno), passando anche attraverso il Millenium Falcon dopo aver fronteggiato pure i Sabbipodi .
In questo modo non solo potremo momentaneamente scendere dal nostro X-Wing o Tie Fighter che sia, ma anche riposarci un po' smettendola di correre in Dark Forces. A proposito di questi ultimi titoli appena citati: mentre per Jedi Knight (Dark Forces II) purtroppo non si sa ancora nulla, sappiate che per *X-Wing Vs. Tie Fighter* dovremo aspettare ancora molto poco.



Dall'altra parte dell'oceano Atlantico infatti è già pronta la Preview Copy: io vi allego un bello screenshot di come sarà il prodotto finale, sperando che il nostro BDM riesca ad accluderlo in questa paginetta...

VENI, VIDI, E CHE FECI?

Lo scorso mese vi annunciammo l'arrivo del primo data CD dedicato a *Settlers 2*. Purtroppo non potemmo dirvi molto di più in quanto mancavano proprio le info, ma ora possiamo finalmente svelarvi che il suddetto add on sarà composto da un editor territoriale col quale potrete costruirvi le mappe a piacimento, nuovi tipi di territori tra i quali la Tundra, il deserto, le montagne o le foreste, 9 (almeno) nuove missioni pronte per essere giocate, altri paesi da esplorare attraverso i suddetti livelli, dal Nord America fino all'Asia, passando per l'Africa e il centro Europa e, più importante info di tutte, la possibilità finale di conquistare definitivamente l'intero globo terrestre, cosa che prima non era nemmeno pensabile. Il data CD sarà nei negozi a fine Gennaio - inizio Febbraio: per allora dovremmo trovare allegato il demo giocabile anche dell'ultimo prodotto di casa Blue Byte, ovvero *Extreme Assault*, uno Shoot'em Up 3D che ha per protagonista un elicottero. A presto altre news ovviamente!

AGGHIACCIANTI RITORNI

L'Accolade sta tornando alla ribalta proprio in questo periodo: il loro ultimo prodotto Deadlock Planetary Conquest sta vendendo bene (secondo le statistiche in nostro possesso ovviamente), ma un titolo solo non è affatto sufficiente per tenere in piedi tutta una software house, in particolare una bella grossa come questa. Difatti i titoli in uscita sono ben più di uno: in particolare, tra quelli presenti, c'è un certo Test Drive. Di sicuro starete già pensando ad un rifacimento di uno dei tre leggendari arcade di guida del passato, ma non è così: si tratta di un vero e proprio quarto capitolo della saga chiamato per l'occasione *Test Drive: Off Road*.
Così dopo il primo, dopo The Duel e pure dopo The Passion ci ritroveremo a correre sulla neve con un arcade (stando al press pack) che farà intimorire pure Sega Rally. Il giocatore si ritroverà a correre su 12 tracciati completamente differenti tra loro dove troverà sabbia, neve, olio, terra, arbusti vari, polvere, pozzanghere, erba più lerciume di vario genere che saprà insozzare per bene la carrozzeria del vostro veicolo. Ah già, le auto! Se nei primi tre episodi si poteva scegliere praticamente solo tra Lamborghini o Ferrari tanto pompate quanto inaccessibili, in questo Off Road si avranno a disposizione delle auto molto più tradizionali con le quali cimentarsi, dalle familiari ai furgoncini, dalle decappottabili agli Space Wagon, passando ovviamente per i fuoristrada come l'Hummer, il Land Rover Defender, la Jeep Wrangler e la Chevrolet K-1500 Z71. Il corredo audio pare sarà parecchio curato, con effetti digitalizzati direttamente dal vivo (veri rombi del motore per esempio) o tracce audio "crude" e gasate, per scatenare l'eccentrico pilota racchiuso dentro di noi.
Per finire sarà implementato anche il gioco via rete fino a quattro giocatori, il tradizionale multi-players via cavo seriale o modem e l'importantissimo split screen, senza il quale non potrete mazzulare per bene gli amici.
Purtroppo il gioco è tuttora in fase di programmazione, perciò non si può proprio sapere quando uscirà definitivamente: beh, non ci resta che attendere, nel frattempo mi darò da fare per saperne ancora di più.



NON SOLO PLAYSTATION



Arriva dalla Gravis ed è un joy nuovo di pacca. Guardatelo bene, è o no praticamente identico a quello del Playstation? Sì, in effetti la linea estetica è proprio quella, tanto da far credere che non sia affatto per PC, eppure non è così. Dopo il Gravis Grip creato per la Fighting Machine, dopo Thunder Pad della Logitech, dopo l'aerodinamico pad di mamma Microsoft ecco qua anche l'ultima evoluzione del joypad più venduto in tutto il mondo: vi presento il *GamePad Pro*! E direi di partire subito con le info a questo punto, che ne dite? Innanzi tutto sarà un joy digitale pronto per la connessione su una qualunque porta game (quella della Sound Blaster per esempio) con la possibilità di innestare in cascata un altro joy dello stesso tipo senza bisogno di un ulteriore porta: sarà tutto quanto gestito dall'innovativo connettore a Y già visto in quel di Microsoft. Sul pad saranno presenti ben 10 bottoni, 6 pulsanti "da tavolo" più altri quattro disposti a croce sul frontalino, comodissimi per i flippers ad esempio. In pratica quindi sarà come usare il Pad del Play su una stazione MS-DOS o Windows 95 (la compatibilità è assicurata) con l'unica differenza dei 10 tasti anziché i consueti 8 (oppure sono io che ricordo male?!?).
Il nuovo controller ludico sarà "autocalibrante", in più avrà nelle sue budella una veloce cache riscrivibile per la configurazione o la personalizzazione delle funzioni avanzate, ottime per creare, ad esempio, combo o fatality in giochi come Mortal Kombat et similia. Per finire c'è da aggiungere che verrà fornito di per sé con un corredo giochi molto ampio, sebbene le notizie in mio possesso non mi consentano di dirvi quale. Beh, magari nelle prossime news troverete un boxettino fatto apposta solo per elencarvi i titoli acclusi.
Restate Online!

SIERRA. ANCORA?!?

E beh, il colosso americano ha ormai le mani in pasta in ogni genere di prodotti. Cosa ci propina adesso? Un simulatore di giochi d'azzardo. Si chiama *Casino Deluxe 2* e si propone come un misto di intrattenimento/rompicapo/passatempo in generale. Si potrà giocare a poker, usare 6 Slot machines o 4 video poker, barare al Blackjack, rollare la roulette magari dopo avere tagliato il mazzo al tavolo 3. Insomma, c'è un po' di tutto, ma vi deve piacere il genere. Al momento della news lo dovreste già trovare in vetrina.



ANCORA DATA CD

E' in arrivo un altro data CD pieno di utility varie e livelli aggiuntivi per uno dei giochi meglio riusciti degli ultimissimi tempi: sto parlando di Z. Il CD in questione si chiamerà (per il momento) *Z-Xtra*: conterrà editor vari di mappe, missioni aggiuntive, temi del desktop di Windows 95, suoni utilizzabili un po' ovunque e accludere anche il nuovo software nominato Z-net. Questo permetterà di giocare in rete fino a 8 giocatori (prima era possibile fino a un massimo di 4 se non erro) oppure con avversari fittizi. Sarà pronto a fine Gennaio.

GARANZIA? NO GRAZIE

La *PCA* (Personal Computer Association) ha da poco messo in giro la voce di una probabile garanzia applicabile ai videogame. Questa non sarebbe affatto una cattiva notizia, dato che garantirebbe (appunto) il cambio immediato del prodotto in caso di malfunzionamento o incompantibilità col proprio sistema. Peccato però tutto ciò comporti uno svantaggio non indifferente, ovvero l'aumento dei prezzi, che graviterebbero di quasi il 50% in più rispetto a quelli attuali. La questione è attualmente in discussione, ma le cose non paiono essere molto buone. A presto altre news...

ALLARME ROSSO COL BOTTO

Le vendita di Red Alert sono già alle stelle: solo nella prima settimana d'uscita del prodotto finito sono state vendute qualcosa come 250.000 unità con un ordine di altre 675.000! Beh, c'è da dire che già Command & Conquer riuscì a vendere oltre un milione e mezzo (o quasi) di copie in tutto il mondo nel periodo immediatamente successivo alla sua comparsa sul mercato, ma qua si sta parlando di un vero e proprio record interplanetario. Sono proprio curioso di sapere quante copie riuscirà a vendere in definitiva soprattutto quando la pubblicità diverrà massiccia!

NUOVI PC INTELLIGENTI

Recentemente è stata creata una nuovissima piattaforma da aggiungere come semplice scheda add on ai normalissimi Personal Computer domestici. Cosa è in grado di fare? Di riconoscere perfettamente la voce umana eseguendone gli ordine impartiti al PC stesso. Pensate che bello se a breve termine tutto questo complesso procedimento sarà applicabile anche ai videogiochi: invece di usare un joy, magari dovremo tenere in mano un microfono per ordinare a chissacchì di entrare nella porta di destra anziché andare diritto. Mah, ovviamente chi vivrà vedrà...

TENTATIVI DI FUGA...

La notizia sembra oramai certa, ed è confermata: Peter Molyneux probabilmente lascerà i Bullfrog, la compagnia fondata da lui stesso nel lontanissimo (informaticamente parlando) 1987. L'Electronic Arts sembra voler smentire questa sua decisione, ma lo stesso Peter, intervistato dalla stampa specialistica inglese riguardo a Dungeon Keeper, ha confessato che questo è di sicuro il più grandioso gioco al quale lui abbia mai lavorato, soprattutto perché quasi sicuramente sarà l'ultimo, aggiungendo come ancora si ricordi perfettamente di Populous, il suo primo, paragonandolo di proposito a questa suo probabile

ultima fatica. Molyneux puntualizza su come recentemente tutti i titoli (non solo quelli della Bullfrog) stiano diventando sempre più esosi, richiedendo tempi quasi inaccessibili per la loro realizzazione.
A lui proprio non va giù il dover terminare un prodotto a tempo di record per non vedersi soffiare le idee dai concorrenti ed è anche per questo che Dungeun Keeper continua a tardare nella sua uscita: Peter vuole creare qualcosa di realmente fantastico e non gli importa di quanto tempo ci vorrà. Le pressioni dall'alto però ci sono: il prodotto va finito e non si può rimandare ulteriormente perché ne andrebbe del buon nome dell'etichetta, ma anche perché il budget infondo è quello che è.
In effetti nessuno dei due contendenti ha torto, però c'è da dire che se il buon Peter dovesse veramente gettare l'ancora per ritirarsi vita natural durante in eterna vacanza, beh, il mondo videoludico perderebbe davvero un genio, un guru instancabile capace di creare giochi apocalittici come il recente Syndicate Wars. Speriamo non molli e continui imperterrito il suo lavoro, anche se, conoscendolo, magari potrebbe aprire tranquillamente una nuova software house. Chi può dirlo... (Io! Effettivamente la nuova software house dovrebbe essere ormai più che plausibile! NdBDM).

LARA CROFT? E' GIA' UN MITO!

Avete presente l'eroina di Tomb Raider?!? Quella che assomiglia ad Indiana Jones, ma con un corpo molto (ma proprio molto) più appetibie? Ecco: beh, e' "nata" da poco eppure i progetti creati per lei sono già una caterva.
Per Lara infatti è prevista in primis una serie televisiva a cartone animati, un po' come successe alla Shiny con il mitico Earthworm Jim.. Nel suo futuro è previsto un vero e proprio film, hollywoodianamente parlando intendo, dove il casino sarà totale: non sarà esclusivamente una "cosina" alla Indy, sarà proprio un misto di azione, avventura, terrore, thriller, suspance e tanto altro ancora.
Eppoi ci sarà tutta una serie di giocattoli (e io non vedo l'ora di avere una bella bambolina della tizia in questione!) e non solo: si sta già parlando di un sequel, ovvero di Tomb Raider 2.
Le notizie in merito sono completamente top secret; tutto quello che posso dirvi (perché poi è tutto quello che so) è che il progetto è già in cantiere, ma ancora non si sa quando si inizierà a lavorarci sopra. Anche per la pellicola cinematografica e i cartoons si è parlato da poco, quindi ci vorrà davvero parecchio prima di vedere qualcosa del genere. Beh, io mi auguro solo che le produzioni ultime non siano dei buchi nell'acqua come il recente cartone The Mask oppure come le deludenti trasposizioni stile Mortal Kombat oppure Super Mario.
Non perché rovinerebbero la fama dei videogame, ma perché certe somme potrebbero essere impiegate molto meglio, come lo sviluppo di nuovi e più entusiasmanti prodotti per esempio!
Molto presto comunque avremo parecchie nuove news da comunicarvi, quindi rimanete assiduamente collegati!

PUBBLICITA' REGRESSO



Il mese scorso vi abbiamo illustrato come l'ASA (Advertising Standard Association) sconsigliò vivamente la Gametek nel pubblicare la sua pubblicità riguardo Battlecruiser 3000AD.

Perché? Beh, lo spot raffigurava una tocco di gnocco clamorosa (Joanne Guest) praticamente svestista (indossava un reggiseno e un paio di stivali con una confezione del titolo che copriva le parti intime rimanenti a mo' di slip avvolgente) mentre affermava di "volerlo veramente" riferendosi indubbiamente al gioco in questione. L'ASA però aveva stabilito che non c'era nessun rapporto tra uno shoot'em up e tale frase pronunciata in un simile atteggiamento, risultante invece alquanto fuorviante per l'utente finale. Così la Gametek fu costretta a ritirare quella pubblicità che a me piaceva tanto (chissà come mai!). Beh, ora la faccenda è diversa e a mo' di presa in giro arriva la T*HQ con la locandina qui a lato che recita "Con giochi così buoni come questi, non avete affatto bisogno di arrivare a tanto!" Beh, sinceramente non credo che pure questa centri molto, ma nonostante sia adeguata o meno io continuo a sostenere che la pubblicità precedente era decisamente più gradevole e molto più guardabile nonché godibile (non sono un maniaco, non guardatemi così male!) rispetto a questa nonnina in atteggiamento scabroso. Insomma, io rivoglio il vecchio spot con il vecchio slogan, decisamente più accattivante di quello che potrete vedere ritratto qui in giro. Ridatemi la Guest, accidenti!!!

PC GAME PARADE SEMPRE PIU' CITATO, FORTUNATAMENTE NON IN GIUDIZIO!!!

Intense Underwater Action ... Better Hold Your Breath!

ARCHIMEDEAN DYNASTY

CD-ROM MAGAZINE - 4.5 out of 5 "Recommended purchase"
PC POWERPLAY - 91% Germany
PC TEAM - 93% France
PC GAME PARADE - 92% Italy
PC PLAYER - 5 out of 5 PC Gold Award - Germany
PC LOISIRS - 4 Stars - France
PC GURU - 94% Hungary

Non è per vantarci, non è nel nostro interesse, ma è giusto a volte far vedere come la rivista che state leggendo stia acquisendo sempre più importanza a livello europeo e nazionale.
Con sommo piacere (e a nostra insaputa) la Blue Byte, entusiasta della recensione di Archimedean Dynasty, ha ben pensato di accludere nel suo "medagliere" e nella sua campagna pubblicitaria anche la nostra rivista. Siamo lusingati e contenti che, ancora una volta, il nome della vostra rivista e la vostra fedeltà a quello che stiamo cercando di costruire insieme, siano stati presi in considerazione dall'estero a testimonianza della qualità delle recensioni che ogni mese ci sforziamo di aumentare.





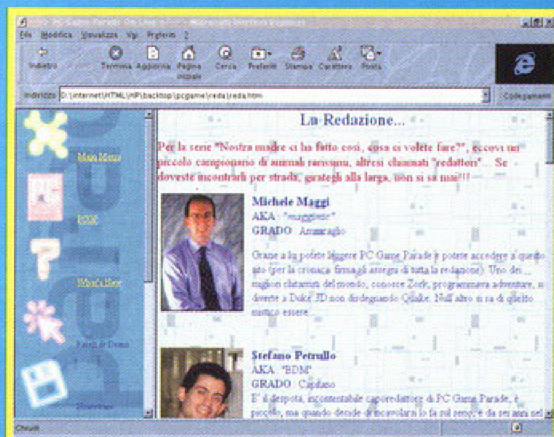
HTTP://WWW.CONTATTO.IT/PCGAME



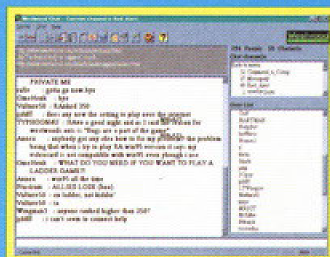
Pc Game Parade on line

Arieccoci! Bentornati ragazzi allo spazio "cartaceo" dedicato a quello "virtuale" (e viceversa... visto che il sito è dedicato alla rivista, ma questo lo sapevate già no?).

a cura di Massimo "NKZ" Nichini



Questo mese, oltre a tenervi aggiornati sulle mille metamorfosi del nostro web space vorrei fare un piccolo excursus per consigliarvi alcune esperienze di gioco "on air" che non possono assolutamente mancare a nessun videogiocatore dotato di modem, linea telefonica e accesso Internet (metteteli nell'ordine che preferite, ma anche senza uno solo di questi elementi la rete ve la sognate...). Partiamo con i comunicati di rito. Questo mese, oltre al normalissimo (e più che ovvio, aggiungerei) aggiornamento delle pagine dedicate alla rivista vera e propria è stata finalmente aperta l'area dedicata a "Quelle belle facce di... simpatia", che potete visitare nella sezione redazione. Lo so, lo so, molti di voi diranno "Ma a noi checcefrega delle loro belle facce di palta?" e io vorrei risponderdvi che questa pagina ha principalmente due scopi (con la o aperta... malizziosi che non siete altro...): il primo è dare a noi, piccoli organismi relegati ad essere delle penne senza voce e soprattutto senza volto (per la voce ci stiamo approntando... vorrete mica il numero di telefono di tutti i redattori???), un piccolo momento di autocelebrazione per far vedere i nostri bei faccioni al mondo intero; tenete presente che ogni fotografia è accompagnata da una piccola (ma esuariente) scheda che riassume le caratteristiche ed i difetti principali del soggetto in questione, svelando quindi aneddoti e curiosità sul vostro redattore preferito (sempre che ne abbiate uno... e soprattutto sempre che ve ne freghi qualcosa...). Il secondo motivo di esistenza per una pagina come questa è molto semplice: come fate a sapere chi riempire di mazzate se i nostri articoli vi ispirano una violenza tuttaltro che ludica e soprattutto ben focalizzata nei bassifondi dei nostri fragili corpuscoli? Bene, ora potete guardare la faccia del tizio che volete manganellare a dovere e... beh, lasciamo perdere prima che qualcuno ci pensi seriamente! Passiamo ora, come vi avevo promesso prima ad alcune segnalazioni per il gioco on-line. Avete presente il granitico successo di Quake? Da sempre vi disperate perché non avete la possibilità di giocare in seriale con un vostro amico (diciamocelo... chi è che si mette a smontare il proprio pargolo mangiabit per portarlo a casa di un amico?) e non potete quindi apprezzare il gusto del sangue "rosso 255-0-0"? Avete mica provato a dare uno sguardo all'elenco dei server Internet dedicati al gioco in questione disponibile al mitico indirizzo "dove tutto si trova" www.stomped.com? Bene, provateci e poi sappiatemi dire... Altra segnalazione per un gioco molto più recente, e cioè quel Command & Conquer: Red Alert che imperversa sui monitor (almeno qui in redazione) peggio di un virus influenzale rendendo imbelli tutti coloro che lo contraggono. C'è da dire che i Westwood Stodios (gli sviluppatori del gran giocone) ce l'hanno messa tutta per ottimizzare il gioco on the web, accludendo anche un bel programmino (chiamato, Westwood Chat) utilissimo sia per chiaccherare con la comunità mondiale di "computer player" sia per iniziare facilmente una bella guerra a distanza. Se avete Red Alert dovete ASSOLUTAMENTE provare a giocare su Internet, perché fare a mazzate con gente che magari è dall'altra parte del mondo è un esperienza imperdibile... Eppoi il gioco è perfetto, non rallenta praticamente mai (a meno che abbiate una linea telefonica fatta di spruzzi e schiamazzi, ma questi sono problemi vostri...) ed è veramente l'ideale per questa modalità di gioco. E con questo ho terminato, non mi rimane altro da fare che darvi appuntamento al prossimo mese con altre informazioni sulla nostra home page e sul mondo del "divertimento da rete" in generale... Good games guy !



STOMPED.COM
the quake stomping grounds

stomped home
whats new
file area
clan stomped
servers
quake links
q & a
tips & tricks
the console

WELCOME TO
THE QUAKE STOMPING GROUNDS

You've entered the web's premier Quake site, dedicated to providing the hottest news, the most in demand software, and the biggest hype to Quake players around the world!

Check out -

- What's New -
  The latest news, you'll hear it here first! Want to know why all the other pages point to us? We're the great granddaddy of all other news pages (That means we've been around a long time). Plus, we're rarely wrong on upcoming rumors! [s ic]
- File Area -

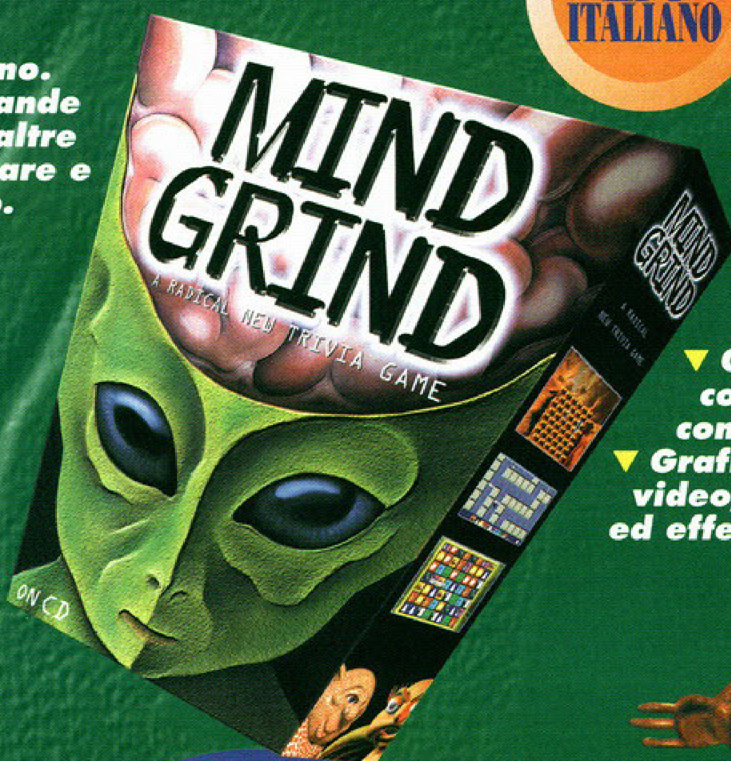
MIND GRIND

Nel 2232 sarà un quiz che assegnerà il dominio del pianeta Terra alla specie galattica più meritevole. Alieni sapienti ti sottoporranno ad una valanga di domande per accertare il tuo grado di cultura. Mind Grind è un Trivia game a quiz di concezione completamente nuova. Metterai alla prova la tua capacità strategica in una entusiasmante serie di prove e affronterai la forza delle 3.000 domande di Mind Grind.

Se 3.000 domande ti sembrano poche...

INTERAMENTE IN ITALIANO

- ▼ Interamente in italiano.
- ▼ 10 categorie di domande comprendenti fra le altre horror, cultura popolare e divertenti rompicapo.



- ▼ Gioca contro il computer o contro un amico.
- ▼ Grafica 3D con video, animazioni ed effetti sonori.

Microforum®
MASTERS OF THE NEW ART

00161 Roma - Via Antonio Musa 13
Tel. 06/44243033 - Fax 06/44242836
email: info@mfitalia.com
http: //www.mfitalia.com
Ufficio di Milano:
Tel. 02/22473137 - Fax 02/26226742





Marzo è sempre più la rivoluzione anche!

POD, secondo atto. L'ora dell'MMX sta per scoccare, e insieme a lui il nuovo gioco di corse della Ubisoft. Tra due mesi ne vedremo delle belle...

a cura di Stefano Gradi

Continua la marcia di avvicinamento a Pod, iniziata il mese scorso con un Work in Progress dedicato al "background" e al "making of". Se ben vi ricordate, vi dicevo che uno degli aspetti più curati era senza dubbio l'atmosfera: riuscire a coinvolgere al massimo il giocatore era uno degli obiettivi maggiormente perseguiti dai programmatori. Un prodotto, però, non può essere accolto da così tanto entusiasmo solo per la trama affascinante, deve per forza avere qualche altro pregio.
E infatti Pod promette di essere un capolavoro anche sotto aspetti puramente "tecnici" quali grafica e sonoro, senza dimenticarsi della giocabilità.
Vediamo allora in dettaglio quali sono le caratteristiche di questo futuristico gioco di guida arcade.
La sequenza video iniziale è lunga ben quattro minuti e cerca di introdurre l'atmosfera surreale che si respirerà durante il gioco.
La grafica è in alta risoluzione, con una definizione di 640x480 pixel a 65000 colori, la velocità di aggiornamento video si aggira intorno ai 30 frame per secondo; le musiche e gli effetti sonori sono stati realizzati appositamente per Pod e sfruttano la tecnologia Dolby Stereo.
Naturalmente vi sto parlando della miglior versione disponibile, ovverosia quella ottimizzata per sfruttare al meglio la nuova tecnologia Intel MMX, il nuovo set di istruzioni multimediali che sarà inserito nella nuova generazione di Pentium (i P55C) in vendita dai primi mesi di quest'anno (per ulteriori delucidazioni su questo famigerato chip, pregasi rivolgere la vostra attenzione all'apposito box dedicato).
I piloti del futuro possono scegliere tra otto tipi di veicoli predefiniti oppure possono personalizzarli modificando manualmente cinque diversi parametri che interagiscono su venti dati diversi; per ognuna è possibile scegliere se utilizzare un cambio automatico o manuale. L'intelligenza artificiale è particolarmente evoluta, oltre ai tre livelli di difficoltà, gli avversari controllati dal computer si comportano diversamente a seconda dell'abilità del pilota; i novizi non si scoraggeranno facilmente e gli esperti troveranno pane per i loro denti.
Come forse sapete già, Pod verrà distribuito in bundle con l'MMX; questo è un particolare da non sottovalutare, perché questa versione è leggermente meno ricca di quella che verrà commercializzata attraverso i normali canali; io preferisco descrivervi le caratteristiche della full-version, anche perché tutte le differenze non sono ancora state stabilite.
I circuiti disponibili sono in tutto 16, che diventano poi 32 visto che è possibile gareggiare al contrario; non mancano poi diversi percorsi nascosti raggiungibili attraverso passaggi segreti o prestazioni strabilianti. I tracciati sono situati in quattro scenari differenti; le condizioni atmosferiche, la luminosità e la superficie della strada rappresentano altrettanti parametri variabili durante le corse.
Mi ha colpito molto il design delle piste: ponti, sopraelevate, tunnel, scorciatoie, curve paraboliche e molteplici incroci rendono affascinante il viaggiare attraverso le rovine di Io (che vi ricordo essere il satellite di Giove sul quale si svolge la corsa per la vita); molte volte avrete l'impressione di sfrecciare su strade sospese nel vuoto, per poi ritrovarvi all'improvviso all'interno di una galleria e uscire proprio dentro alla gola di un canyon.
Vi assicuro che è più difficile a dirsi che a vedersi, una cosa della quale sono certo è che se tutte le promesse verranno mantenute ci troveremo di



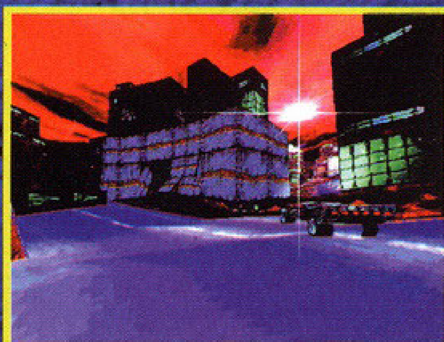
A spasso per le vie di una città che sembra essere la nuova Las Vegas.



Il paesaggio è veramente surreale, i colori usati creano un'atmosfera veramente impagabile.



Una bella gara in notturna con la strada coperta da pozze di acido corrosivo, meglio evitarle.



Rosso di sera, bel tempo si spera, con la strada blu poi...

vicino,


Visto che grafica?


Altro che Hazzard!

fronte a un vero e proprio spettacolo.
Prima vi dicevo che ci sono più vetture disponibili, sappiate anche che, dopo l'uscita del gioco, collegandosi al sito ufficiale della Ubisoft (http://www.ubisoft.com), sarà possibile scaricare nuove vetture e nuovi circuiti che andranno a integrarsi perfettamente a quelli già disponibili.

Pod


Marzo 97


Windows 95


Guida




What's Mmx?

Come detto nel corso dell'articolo, l'MMX è un nuovo set di istruzioni inserito nel codice dei nuovi Pentium. Le Multi Media eXtensions (questo il significato della sigla) comporteranno una vera e propria rivoluzione nel concepire i videogames. Il processo SIMD (Simple Instruction Multiple Data, e cioè singole istruzioni e dati multipli; il modo di lavorare dell'MMX) permette al computer di eseguire più operazioni contemporaneamente; per i programmatori questo significa poter visualizzare un numero di elementi otto volte maggiore.
Indubbiamente l'impatto visivo sarà di grande effetto; Fabrice Valay, il project manager di Pod, assicura che su un qualsiasi sistema dotato di MMX il refresh dello schermo sarà superiore ai 30 frame per secondo e le differenze con la versione per Pentium normali si noteranno già dall'introduzione.
I programmatori hanno lavorato assieme ai progettisti della Intel per riuscire a capire tutti i segreti della nuova tecnologia e lo sviluppo si è rivelato meno complesso del previsto. Alla Ubisoft hanno scritto il codice 3D e successivamente lo hanno esteso per sfruttare tutta la potenza del chip. Il tutto si è dimostrato più semplice perché la struttura multipla dell'MMX sembrava capisse quello che volevano fare.
I vantaggi nel programmare un titolo per questa nuova generazione di processori partono dalla possibilità di ottimizzare la resa del mondo tridimensionale, applicando quelle modifiche alla prospettiva non possibili su un normale computer. La potenza dell'MMX permette di avere libera gran parte della capacità di calcolo del processore centrale, al quale vengono assegnate tutte le operazioni non riguardanti la grafica e il sonoro, come per esempio l'intelligenza artificiale; in POD non si affronteranno mai due corse uguali, il comportamento degli avversari viene calcolato in tempo reale in ogni gara.
Le istruzioni di questo gioiellino "trilettera" permettono di mixare contemporaneamente un numero infinito di voci polifoniche, in questo caso il rumore del motore è stato ricreando unendo ben 32 suoni differenti.
Non c'è che dire, l'MMX sarà una vera e propria rivoluzione; se poi pensiamo che il prossimo passo della Intel è quello di produrre un processore Pentium Pro MMX...

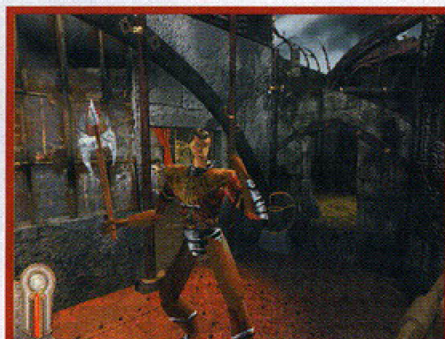

Inseguimento all'ultimo pixel.

Sempre a proposito di Internet, vi segnalo la possibilità di registrare i propri tempi nella tabella dei record raggiungibile dallo stesso sito.
Ci sono tre diversi tipi di gioco: singolo giocatore, split screen e multiplayer; analizziamole qui di seguito in dettaglio.
Giocando da soli ci si può allenare gareggiando in corse singole su uno qualsiasi dei circuiti, contro altri concorrenti o da soli; in questo secondo caso, dopo aver girato almeno una volta, ci si confronta con una ghost car (come accade nei due episodi di Screamer).
Una volta acquisita familiarità con i tracciati si può affrontare il campionato che prevede una gara su ogni circuito, alla fine, se si risulterà essere i migliori, si potrà partire verso la salvezza. Giocando in due sullo stesso computer si hanno a disposizione le stesse opzioni della modalità single-player, l'unica differenza è rappresentata dallo schermo diviso in due; speriamo che la velocità complessiva non ne risenta.
Il multiplayer prevede fino a otto computer collegati in rete e può essere organizzato un campionato con altrettanti partecipanti umani; volendo si potrà giocare anche via modem o con collegamento diretto tramite cavo null-modem.
Bene, penso che ormai sappiate veramente tutto a proposito di questo titolo, non ci resta che aspettare l'uscita della versione finale per proporvi la recensione definitiva.


E qui si vola.


I preliminari di un duello all'ultimo sangue, inutile dire che vincere è d'obbligo per proseguire.


Il caro cavaliere ha trovato un bel manuale ricco di formule magiche, saprà usarle?


Impressionante, davvero impressionante. Notate la grandezza del personaggio e la qualità dei fondali; il muro sembra di vera pietra.

Nel mezzo del cammin di nostra vita...

La Terra Oscura: le tenebre ci avvolgono, l'atmosfera cupa e per niente allegra. Sembra la fotografia del mio umore nero degli ultimi due giorni; non me lo aspettavo, davvero. Forse mi ero solo illuso.

A cura di Stefano Gradi

Questo non è certamente il luogo adatto per uno sfogo che sarebbe quantomeno necessario; anche se nel corso degli anni ho imparato a essere diffidente verso quelle situazioni nelle quali tutto sembra essere troppo bello per essere vero. Questa volta però mi sembrava potesse essere diverso, pazienza, la vita continua.
Vorrà dire che mi butterò ancora di più nello studio e nel lavoro, se non altro evito di pensarci.
E così eccomi qui a parlare di un videogioco che, credetemi, quando uscirà, creerà un certo scalpore.
Dark Earth è un action/adventure completamente tridimensionale, con una visuale del protagonista in terza persona, nello stile di Alone in the Dark e del recente e stupendo Tomb Raider.
Diamo un'occhiata assieme al background, uno degli aspetti più curati dell'intero titolo (come se gli altri fossero stati tralasciati...).
Dark Earth, la Terra Oscura, è il nostro pianeta tra trecento anni. Il mondo è completamente cambiato, il futuro non è così roseo come ce lo si potrebbe aspettare. All'inizio del terzo millennio una gigantesca cometa passò molto vicina alla Terra lasciando cadere innumerevoli meteoriti che nessuno fu in grado di fermare.
Il susseguente cataclisma cambiò per sempre la faccia del pianeta. Il cielo venne oscurato da una spessa coltre di polvere scura, il clima divenne gelido e il sole un ricordo; la visibilità massima si ridusse a poco meno di 500 metri.
Nessuno ha più il coraggio di avventurarsi da solo lungo le lande desolate, la morte si aggira minacciosa, impersonificata da strane creature che sono comparse all'improvviso. Nonostante tutto, ci sono ancora alcune città fortificate, abitate da coloro che sono scampati al cataclisma, che riescono a continuare la loro vita aggrappandosi all'ultimo briciolo di speranza rimasta.
Queste città, chiamate Stallities, sono gli ultimi posti nei quali la luce riesce a resistere, grazie all'influenza del dio del Sole. Tralasciando tutte le implicazioni religiose e non che saranno spiegate abbondantemente nel manuale del gioco, vi dico che voi controllerete Arkhan, uno dei più validi guerrieri in circolazione. All'inizio dovrete preoccuparvi della semplice esplorazione del mondo in


Sembra essere l'interno di una fonderia, le insidie si nascondono dietro ogni angolo.


Il nostro viaggio continua attraverso le case diroccate di questa angusta campagna; arriveremo mai alla meta?

INTERVIEW

Intervista con i programmatori di Dark Earth

PCGP: Innanzitutto ciao e grazie per la vostra disponibilità, prometto che non vi ruberò molto tempo. A proposito, quanto se ne è reso necessario per lo sviluppo del gioco?

R: *Abbiamo lavorato al progetto per circa due anni e mezzo. E' veramente un periodo di sviluppo molto lungo, ma all'inizio abbiamo perso molto tempo per costruire l'universo (con la parola universo, i programmatori intendono racchiudere tutti gli elementi legati al mondo di Dark Earth come scenario, personaggi, merchandising, pubblicazioni cartacee e così via. NdAFC); volevamo che fosse molto ricco e originale. Dark Earth è il primo videogame ambientato in questo universo, in futuro altri giochi seguiranno lo stesso tema. Contemporaneamente al videogioco, verrà pubblicato (negli Stati Uniti, in Inghilterra e in Francia) un libro fantasy che avrà come protagonisti i personaggi principali del gioco.*

PCGP: Quante persone hanno preso parte al progetto?

R: *In media lo sviluppo ha coinvolto direttamente quindici persone; altre hanno lavorato alla stesura del codice.*

PCGP: Pensate che Dark Earth sarà un titolo adatto a tutti i tipi di videogiocatori, o sarà soltanto un prodotto per gli appassionati del mondo fantasy?

R: *Noi speriamo che venga apprezzato da tutti. Dark Earth è un tipico arcade-adventure, a nostro parere un perfetto mix tra azione e avventura. L'interfaccia grafica è molto semplificata perché abbiamo cercato di produrre un qualcosa che possa piacere a tutti. Anche se l'azione rimane alla base di tutto, non volevamo che fosse un ostacolo; ecco perché abbiamo introdotto alcune opzioni, tra le quali i combattimenti semplificati. Noi ci preoccupiamo molto della diversa sensibilità di ogni utente.*

PCGP: Qual è stato il punto di partenza, vi siete forse ispirati a qualcosa tipo la trilogia di Alone in the Dark?

R: *Una grande quantità di tempo è stata spesa per massimizzare la giocabilità e per proporre al giocatore un'esperienza forte e accattivante. Non ci interessava produrre un demo delle nostre capacità tecniche, un videogioco deve saper coinvolgere una persona. Allo stesso modo non volevamo proporre grafica strabiliante al posto di una divertente ed entusiasmante esperienza. Noi quindi speriamo di avere steso una trama intrigante che dovrebbe essere supportata adeguatamente dalle possibilità del nostro motore grafico 3D, creato appositamente e ottimizzato per Dark Earth.*

PCGP: Che cosa mi dici a proposito dell'engine 3D, quali sono le sue più importanti caratteristiche?

R: *Sono circa sei anni che lavoriamo per lo sviluppo LybSys, il nostro engine; naturalmente Dark Earth è stato sviluppato seguendone le concezioni tecniche. Il nostro spirito era quello di utilizzare le nostre risorse tecnologiche in modo che i programmatori potessero concentrarsi di più sul gioco vero e proprio piuttosto che su questioni tecniche.*
Questa è anche la ragione per la quale sono state utilizzate le librerie DirectX: semplificano il controllo delle risorse hardware e ci hanno permesso, ancora una volta, di concentrarci sul cuore del gioco; quello che è comunemente chiamato giocabilità o, in altre parole, il piacere di giocare. Dark Earth è stato scritto in C, è stato fatto ricorso all'Assembler ogni qualvolta si rendeva necessario un guadagno in velocità e fluidità per ottimizzare il prodotto finale in modo che possa girare tranquillamente su sistemi entry-level.

PCGP: Cosa mi racconti del sonoro?

R: *Ci sono più di mille effetti diversi e le musiche sono di ottima qualità e adatte al contesto. L'intensità varierà a seconda della situazione in cui si viene a trovare il protagonista.*

PCGP: So che per creare i fondali e tutte le schermate statiche avete usato il rinomato 3D Studio; di cosa vi siete serviti per realizzare le animazioni di intermezzo?

R: *Per renderizzare i fondali abbiamo usato 3D Studio della Autodesk. Per le sequenze animate precalcolate ci siamo avvalsi di Softimage; per le animazioni in real-time abbiamo sfruttato un nostro codice proprietario.*

PCGP: Quindi controllare il personaggio sarà molto semplice, non bisognerà esercitarsi per ore e ore...

R: *Abbiamo voluto che la manipolazione dei personaggi, delle loro mosse, delle loro azioni e dei combattimenti, fosse molto semplice e intuitiva. Questo è stato anche enfatizzato dalla superba qualità delle animazioni che, speriamo, contribuiranno a rendere questo gioco il migliore nel suo campo. Per raggiungere questo obiettivo, abbiamo fatto provare il Dark Earth ai beta-tester innumerevoli volte, fino a quando non abbiamo ottenuto un giudizio confortante.*

PCGP: Quanto sarà evoluta l'intelligenza artificiale, avete sviluppato qualche particolare routine?

R: *Ogni personaggio di Dark Earth possiede proprie routine comportamentali. Il personaggio principale è, naturalmente, il centro dell'avventura, ma non è il centro dell'universo di Dark Earth. Ogni personaggio ha la sua vita che progredisce indipendentemente dalle azioni del protagonista. (quante volte abbiamo sentito questa frase... speriamo sia vero! NdBDM)*
Per arrivare a questo, abbiamo sviluppato un potente engine che permette una trama assolutamente non lineare. Il giocatore proverà un vero senso di libertà e si sentirà coinvolto in una storia che si evolve differentemente a seconda delle scelte effettuate.

PCGP: Avete in mente altri progetti per il futuro?

R: *Al momento stiamo lavorando tantissimo su Dark Earth e su Nightmare Creatures, un gioco d'azione tridimensionale per Playstation. Tra poco inoltre, presenteremo un nuovo progetto e non mancheremo di farvi avere notizie.*

PCGP: Cosa ne pensate del mercato italiano e delle software house che stanno piano piano nascendo?

R: *Il mercato italiano si sta espandendo molto velocemente e noi realmente pensiamo che continuerà a crescere sempre di più. Ecco perché, anche se Dark Earth risulta essere molto ricco e complesso, sarà completamente localizzato, in modo da renderlo accessibile a giocatori di varie nazionalità. Dark Earth sarà pubblicato in diverse lingue: Inglese, Tedesco, Francese, Spagnolo, Italiano e Giapponese. Ci saranno più di cinque ore di dialoghi digitalizzati...*



Il padrone dell'osteria non voleva farci entrare, meglio convincerlo con le buone maniere.



Gli effetti luce, le ombre, i fondali renderizzati, il dettaglio dei personaggi... Non c'è che dire, se alla fine tutte queste cose si muoveranno, ci troveremo dinanzi a uno dei videogiochi più spettacolari di sempre.

cui vi trovate, in seguito verrete a conoscenza del fatto che siete stati contaminati da una non precisata sostanza e dovrete trovare il modo di liberarvene. Il vostro compito sarà quindi quello di salvare la pelle e scoprire chi vi ha messo nei pasticci. Il personaggio può muoversi avanti e indietro, a destra e a sinistra, saltare e abbassarsi, combattere e sparare; tutto senza limitazioni di alcun tipo.

La città entro la quale potrete girovagare è composta da più di 250 locazioni; i personaggi e le creature sono oltre ottanta (animati con un totale di più di 3500 frame di animazione). Tutti i combattimenti sono in real-time ed è possibile scegliere il livello di difficoltà più adatto alla propria abilità.

La grafica è ovviamente in SVGA, 640x480 pixel a 256 colori; le sequenze animate (sempre in alta risoluzione) scorrono a tutto schermo a 32000 colori. Il mondo virtuale è completamente tridimensionale, la miriade di poligoni è completamente ricoperta da texture e per rendere il tutto più spettacolare sono state implementate varie tecniche quali gouraud shading, light sourcing e perspective correction.

In queste righe di testo vi ho raccontato solamente quello che non mi hanno detto i programmatori nell'intervista che trovate a corredo di questo Work in Progress, tutto il resto ve lo spiegheranno loro direttamente; mi raccomando, leggetela! Buona notte.



Uno sketch del gioco, da disegni come questo i grafici hanno ottenuto tutto quello che vedete nelle altre foto.

Dark Earth



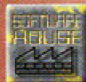
Primavera 1997



Windows 95



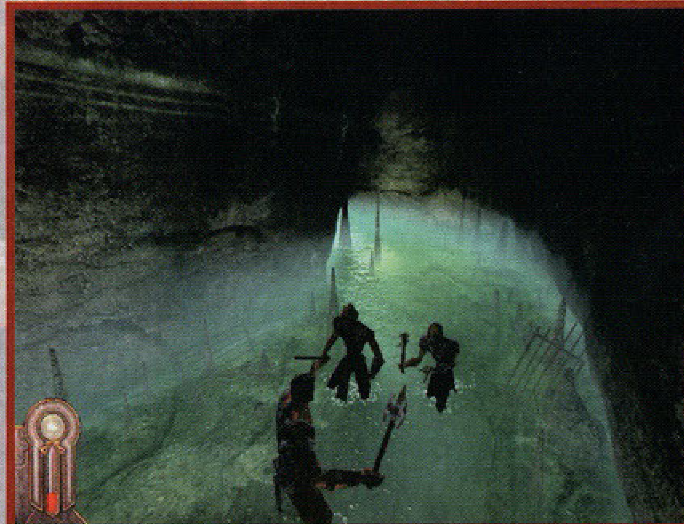
Arcade Adventure







Un bell'incontro di boxe in un classico ring è quello che ci vuole per tenersi in forma.



Un combattimento con i cavalieri immersi nell'acqua fino alle ginocchia. Io non ho mai visto niente di più simile alla realtà, pensate che quasi volevo immergere la mano toccando lo schermo...

Calcia che ti passa

La palla è tonda, rotola, rimbalza ed è piena d'aria. Di questo passo presto sarò opinionista in qualche trasmissione sportiva.

a cura di Gianluca Tosca

Siamo di fronte a ciò di cui parla e a cui gioca ovunque ogni italiano medio che si rispetti. In vacanza con gli amici l'unico quotidiano che sottrae soldi alla discoteca e/o ai divertimenti vari è la "Gazzetta". Le discussioni che fanno imbufalire le ragazze (o nel peggiore dei casi concedere le loro grazie a un "non italiano medio") sono sempre sul calcio. Un alta percentuale di 2 di picche è causata dalla pazzia di portare allo stadio con -12° una signorina



C'è persino l'uscita per gli spogliatoi, caspita.



Siamo quasi al calcio d'inizio. Alee, Alee...

che non sia almeno una tifosa accanita. Il calcio, come la politica, riesce a far litigare due persone che stanno dicendo esattamente la stessa cosa. E solo per il calcio andresti a cena con la ragazza dei tuoi sogni con l'auricolare, se quella sera ci fosse Italia - Germania, finale del mondiale. Ma fidatevi, è insindacabilmente giusto così. Ritengo quindi positivo il proliferare di simulatori del mondo calcistico, siano essi manageriali o arcade. UEFA allungherà le fila di questi ultimi. Pur essendo ancora in una fase di sviluppo relativamente embrionale, alcuni aspetti del gioco dovrebbero essere abbastanza vicini a quelli definitivi. Ad esempio dubito che faranno i giocatori con più di due gambe e due braccia. Idiozie a parte, questo prodotto dovrebbe vantare un attento sviluppo della parte grafica. I giocatori, interamente poligonali, dovrebbero avere un repertorio di animazioni molto vario e ben studiato: si chinano per allacciarsi le scarpe, oppure raccolgono il pallone, o ancora a gioco fermo saltellano sul posto. Per non parlare delle varie entrate sulla palla (e non!), del tiro piuttosto che delle uscite dei portieri. Una nota che, se rimarrà tale, sarà piuttosto dolente riguarda invece i calciatori da fermi e anche, abbastanza, quando corrono. Per spiegarmi mi permetto di riportare parola per parola il commento in proposito del BDM. Ha detto questo: "Sembra sia stata loro asportata la colonna vertebrale



Io sono quello con le dita nel naso.Io sono quello con le dita nel naso.

con un intervento chirurgico di altissima precisione. Quest'ultima, deve essere poi stata sostituita con un materiale molto resistente e poco malleabile e flessibile, forse Titanio o più probabilmente il manico di una scopa". A questo proposito, quindi, niente a che vedere con FIFA 96 e/o 97. Comunque voglio ribadire che ciò che abbiamo è poco più di una demo in fase non molto avanzata, quindi ancora tutto è migliorabile. Un altro aspetto molto curato sembra sia quello del campo, con differenze di terreno tra le zone calde e le zone meno frequentate del terreno. Dovrebbero essere inoltre presenti molte differenti visuali del perimetro di gioco, tutte molto televisive (nel senso che probabilmente avremo la possibilità di guardare la nostra squadra dall'alto, piuttosto che dalle spalle del portiere). Un'altra interessante opzione dovrebbe essere quella di rendere più o meno ampia la porzione di campo visibile. Per quanto riguarda il sonoro, l'unica cosa che avrebbe la possibilità di distinguerlo sarebbe una particolare radiocronaca della partita, non presente nel demo. Veniamo ora al gioco in quanto tale. Dovreste avere a disposizione la possibilità affrontare una lega oppure una coppa. Le variabili presenti sembra rientrino nella norma. Le squadre saranno club europei, tra cui il Milan, la Juventus, l'Aiax, oppure le formazioni nazionali. Devo dire che sembrano non esserci gravi errori (tipo Apollini o Stoichkov biondo) e le rose sembrano abbastanza recenti. Sarà probabilmente disponibile una sorta di editor dove, oltre a nomi, numeri o divise, potranno essere modificate le caratteristiche dei singoli giocatori. Ai soliti parametri dovrebbero aggiungersene alcuni come la precisione, il piazzamento per il portiere, la morale. Un accenno al tiro, che se rimarrà tale sarà comandabile praticamente alla maniera di Sensible Soccer (tanto per mettere in mostra la mia antica cultura videoludica). Staremo a vedere, soprattutto sperando che gli avversari comandati dal computer non siano dei beoti.

UEFA



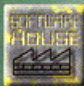
1997 inoltrato



MS-DOS



Arcade



PHILIPS



Solo davanti al portiere, sbaglia come un @#$*§.

I giochi cominciano con un bel giro tondo...

Prendete un'astronavicella a caso, fatela girare come una trottola e buttatela sott'acqua: eccovi 360X, il nuovo dessert da assaporare con calma e sangue freddo.

a cura di Alessandro "Zolthar" Debolezza

Uno speciale sui prodotti BMG? Embeh?!? Se i titoli in prossima uscita meritano parecchio ci mancherebbe altro! Già, perché di giochi ce ne sono un bel po', ma noi abbiamo deciso di scegliere il meglio per propinarvelo in adeguate anteprime ed ecco perché troverete esclusivamente tre titoli in altrettante pagine. Il primo dei quali vi parlerò sarà 360X, ovvero uno shoot'em up acquatico sulla falsa riga di Asteroids; per passare poi a Obsidian, un'avventura grafica "virtuale" ambientata in un mondo a dir poco surreale, concludendo quindi con quello che credo sarà il vero pezzo forte delle uscite imminenti, ovvero Tanx: un maniacale sparatutto dove potrete fare esplodere anche i fili d'erba! Premetto che di ciascun prodotto ho potuto giocare approfonditamente la demo o la versione definitiva completata al 70-80%, per cui quanto vi descriverò più avanti dovrebbe praticamente coincidere con ciò che sarà poi il gioco vero e proprio. Ma basta adesso con queste noiosissime premesse: iniziamo a nutrirci di dati con 360X. Come ho appena detto, si tratterà di uno shoot'em up tipo Asteroids (o Super Stardust se per caso non ricordaste il primo arcade citato), ma con parecchie differenze. Per prima cosa non sarà ambientato nello spazio nudo e crudo, bensì verremo immersi in un universo marino ricco di flora nonché fauna ostile. Poi non ci sarà soltanto da sparare, mitragliare, blastare, massacrare o spoltigliare tutto quello che "galleggia" attorno a noi affinché non ci venga addosso distruggendoci, anzi, il concetto è assai differente. La nostra immersione subacquea ha infatti uno scopo ben preciso, che altro non è se non quello di recuperare degli omettì sparsi per lo scenario (visto che sono senza tuta e/o scafandro vorrei anche capire come cavolo fanno a rimanere vivi senza respirare...) mediante un microbatiscafo sferico collegato alla nostra navicella. Il problema è che il batiscafo non lo abbiamo come corredo hardware: dovremo cercarlo navigando per i cunicoli sottomarini (vi capiterà di vedere miliardi di omini da salvare prima di trovare l'oggetto preposto allo scopo!). Ma il gioco non è mica finito qua: una volta trovato l'aggeggio e collegatolo mediante un raggio traente al nostro mezzo, dovremo riuscire a prelevare gli ominidi: questa operazione non sarà così semplice visto che saranno dislocati in posti assai ostici da raggiungere non tanto per i nemici da abbattere, quanto perché la batisfera andrà sganciata in prossimità del povero disperato da salvare che in genere si sarà messo tra due crateri di lava o proprio sotto una mandria di stalattiti (o stalagmiti, non ricordo) appuntite! Okkey, okkey, non vi ho ancora detto tutto però! I nemici per esempio: ci sarà una folta schiera di avversari, dai girini ai pesci più disparati, dai ricci di mare alle piante carnivore, dagli spuntoni posti un po' ovunque ai materiali radioattivi, passando per la lava o smottamenti vari del terreno sovrastante. Di armi ne avremo un frego (anche se io ne ho potute vedere "solo" 6) così come ci sarà la possibilità non solo di aggiornare il nostro mezzo con nuovi impianti balistici, ma proprio di poterlo cambiare acquistando una nuova navetta, più potente o meglio equipaggiata. E i soldi dove li prenderemo, direte voi? Giusto: i dindi li otterrete tramite i punti bonus, a seconda di quanti nemici farete fuori, dei livelli terminati, degli omini salvati più altra roba simile. Dimenticavo di dirvi dei gadget: non ci saranno mica solo le armi! Vi piacciono cose tipo scudi rinforzati, bombe soniche, ecoscandagli distruttivi, turbo, etc.? Bene, allora sappiatelo: ci saranno tutti questi più molti altri gingilletti vari. Ovviamente sarà presente anche la musica, ma purtroppo non posso dirvi nulla a riguardo visto che nella versione in mio possesso non ce ne era traccia. In compenso vi erano tutti gli SFX attivati e vi assicuro che erano di ottima fattura, con voci digitalizzate sopraffine. Ah già, ci saranno nove pianeti da visitare, ognuno con dei sottolivelli da portare a termine. Insomma, mi sembra di avervi detto fin troppo: quando arriverà la versione definitiva ne saprete ancora di più, per il momento gustatevi gli screenshot...


Quell'anemone non mi fa passare, se poi io sparo nella direzione opposta allora hai voglia di abbatterlo...


Ho appena adoperato una bombetta sonica. Come vedete dei nemici non è rimasta alcuna traccia!


Guidare la navicella con il batiscafo attaccato non è semplice. Poi ci sono 'sti "affari" che mi sbarrano la strada...



Questo è semplicemente il menu. Giusto per farvi vedere le "poche" opzioni che avrete a disposizione.

360 X



Inizio '97



MS-DOS



Shoot'em Up



BMG Interactive Entertainment

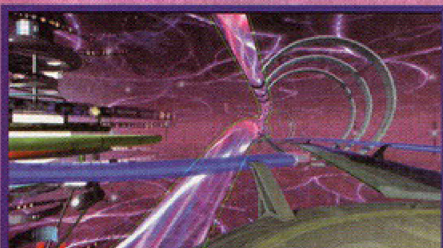
...proseguono con una gitarella nel cyberspazio ...

Oggi non avete una nulla da fare? Allora perché non andiamo a farci una passeggiata nel virtuale?!? Tanto il caschetto non serve...

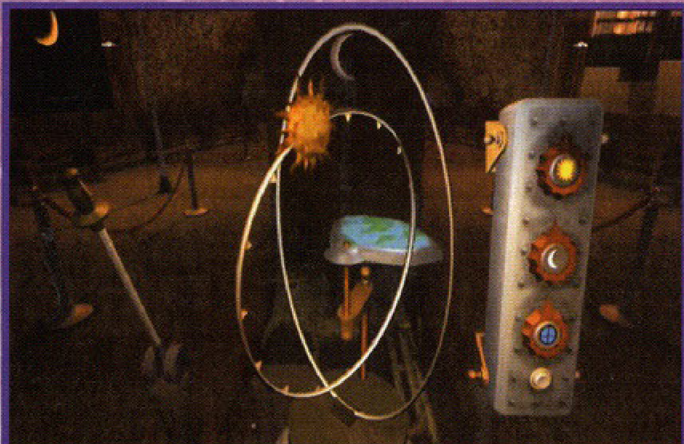
a cura di Alessandro "Zolthar" Debolezza

Vi è piaciuto The 7th Guest? Siete impazziti per The 11Th Hour? Magari avete giocato pure Shivers! Aspettate, non dite niente: ieri siete anche riusciti a terminare Net:Zone ... beh, ma allora qua c'è proprio il gioco che fa per voi; Obsidian. Già, perché il genere è proprio quello, ovvero una speciale avventura grafica vissuta interamente in soggettiva all'interno di un mondo completamente fittizio, meglio conosciuto come spazio alternativo o realtà virtuale. Vabbé, quando dico che non c'è bisogno del caschetto ho esagerato un pochettino, infatti nemmeno per gli altri titoli sopra elencati era necessario, però a quanto pare mai come in questo caso quello strano universo parallelo ci sembrerà così vicino. Okkey, sono riuscito a incuriosirvi abbastanza (come dite, state solo facendo finta perché proprio non vi frega e in realtà non vedete l'ora di girare pagina? Ma allora ve lo dico subito: Obsidian è un videogame pieno zeppo di donne completamente nude; sta a voi trovarle. Volete qualche indizio? Continuate a leggere, ecchecca-volo!), perciò direi di iniziare a spifferare qualche notiziola del prodotto vero e proprio. Ci ritroviamo esattamente dove non sappiamo, ma in un posto a caso che ci è familiare (chiaro, no?!?): improvvisamente il monitor che abbiamo davanti si accende, sebbene non solo la corrente sia staccata, ma la scheda video sia completamente bruciata. Nella frazione di un attimo vengono sparate sullo schermo miliardi, anzi no, zilioni di striscioline colorate flashanti: marasma totale! Tutto quel colore febbricitante inizia a darvi alla testa; l'unica cosa da fare è prendere il video e sbatterlo giù dalla finestra stile "mai dire TV". Peccato avvenga l'irreparabile, ovvero non appena tocchiamo lo schermo le nostre mani ne vengono risucchiate all'interno, e poi le braccia, la testa, il collo, il torace, sempre più giù fino a quando non rimane nulla. Siamo stati completamente accalappiati dentro quel "coso" (come cavolo lo chiamereste un monitor simile?!?) senza nemmeno chiedere permesso! E adesso?!? Beh, senza colpo ferire veniamo proiettati in un mondo diverso, virtuale, parallelo, ma soprattutto colorato. Già, i colori sembrano farla da padrona qua dentro, ma se devo essere sincero non me ne può fregare di meno, visto che devo assolutamente tornare a casa per vedere la prossima puntata di X-Files sperando che sia bella come quelle della vecchia serie. Già, un bel problemino; come faremo a tornare a casa? Questo è il dilemma, ovvero tornare là da dove siamo giunti, navigando nel cyberspazio. In sostanza quindi si tratterà di un'avventura grafica, all'interno del quale ci si presenteranno una quantità impressionante di puzzle. Musiche d'atmosfera, tanta grafica d'ottima fattura, enigmi a non finire, 5 CD pieni di suspance e d'intrigo (l'ultimo non centra, ma suonava bene) più uno storyboard in completa evoluzione sono alcuni dati nonché promesse delle BMG: vedremo se sarà tutto vero. A 'sto punto vi starete chiedendo dove cacchio sono finite quelle donne interamente nude delle quali vi ho parlato in precedenza ... ehm, come dire, non ci sono ... vi ho tirato il pacco (già vi vedo estrarre dallo zaino non solo la mazza chiodata, ma anche l'enorme spazzolino da denti di Jerry Scotti e Ambra pronti a "spazzolarmi" atrocemente in testa). Eddai, non guardatemi così male, infondo l'ho fatto solo per farvi continuare a leggere, no? Suvvia, era solo un simpatico scherzetto, una goliardata, una gioviale burla ... insomma, non vi è proprio piaciuta eh? Okkey, prometto che non lo faccio più e per questa volta vi autorizzo a scegliere la prossima punizione che il BDM mi infliggerà sadicamente in sala riunioni, al cospetto di tutti gli altri redattori. Spedite pure le vostre richieste qua in redazione: poi pubblicheremo le foto di ciò che rimarrà del mio corpo straziato...


E ma come è cupa questa immagine! Per forza, questo è ancora l'inizio del gioco, aspettate il cyberspazio...


Avete presente quando parlavo dei milioni di colori usati? Ecco, questo è un assaggino...


Il monitor ci sta prendendo allegramente in giro, accompagnato dai gestacci di quella mano meccanica.


Questo è il primo enigma da risolvere: come andranno messi la Luna, il Sole e la Terra per far aprire il portale?

Obsidian



Inizio 97



Windows 95



Avventura Grafica





...e finiscono con una marea di spettacolari esplosioni.

Un carro armato così attrezzato e ripieno d'armi da fare invidia a McGiver?!? Esiste, eccome se esiste: si chiama Tanx!

a cura di Alessandro "Zolthar" Debolezza

Eccoci giunti alla terza e ultima pagina dello speciale dedicato alla BMG: vi presento Tanx. Come vi avevo già riferito all'inizio nella prima paginetta, questo è a mio avviso il titolo più promettente tra quelli che saranno presentati col principio dell'anno nuovo e per chi di voi non dovesse credere a tutto ciò che sto per dirvi, beh, sappiatelo: ho giocato la demo per un pomeriggio intero insieme al mio grandissimo amico Mad Max, divertendomi come un forsennato. Okkey, ho capito, volete sapere perché: avete ragione, quindi comincio subito a descrivere quanto ho "assaporato". Premettendo che non vi parlerò dello storyboard per questione di spazio (ma anche perché in fondo questo è un WIP, perché fuori fa freddo, perché ho fame, perché dovrei andare in bagno a espletare un bel bisogno corporeo e, ultima ragione non meno importante delle precedenti, perché non ho la più pallida idea di quale possa essere...) vi dico subito che si tratta di uno sparatutto globale. Il vostro mezzo da combattimento sarà un potentissimo carro armato equipaggiato con un normalissimo lanciamissili più la mitraglietta d'ordinanza (le munizioni non sono infinite): con questo giocattolino dovrete proiettarvi nel mezzo della mischia per distruggere tutti gli obbiettivi assegnativi dai vostri capi. Questa è la semplice intelaiatura del prodotto. Però, come in ogni shoot'em up che si rispetti, avremo a disposizione una quantità impressionante di armi aggiuntive, dal lanciagranate alle mine antiuomo (piazzabili anche una dietro l'altra per sbarrare la strada a qualche inseguitore!), dal lanciafiamme alle suppostone nucleari, passando magari tra gadget tipo turbo, corazza rinforzata, munizioni extra, raddoppiamento della potenza distruttiva o affinità varie. Come ho menzionato poc'anzi bisogna portare a termine la missione assegnataci in partenza (nel briefing di inizio livello): questa potrà essere la più disparata, dall'abbattere il porto per interrompere il rifornimento di artiglieria al nemico, alla distruzione della postazione missilistica collocata chissàddove nella mappa; o ancora dalla distruzione dell'impianto di smaltimento delle scorie radioattive allo smantellamento dei container di carburante. Peccato che come al solito non saremo affatto soli, ma ci saranno i soliti diecimila nemici pronti a smontarci i cingoli del nostro colosso per farci un'intervista in tempo reale. Dai piccoli battelli ai granatieri, dai carri leggeri a quelli ultra pensanti passando per tutte le corazze intermedie, dalla jeep più scarsa alla vettura d'ordinanza del capo, dai lanciamissili alle torrette lanciarazzi, passando magari per gli acquascooter o i soldati semplici imboscati tra le piante tipo quelli visti in Command & Conquer: tutto questo è quello che dovrete affrontare in Tanx. Ma non solo: una volta distrutti tutti gli obbiettivi assegnativi, l'avversario principale arriverà dal cielo. Già, perché gli appena citati nemici non bastavano affatto: dovrete vedervela pure con dei grossi bombardieri che vi lanceranno una quantità impressionante di bombe; dovrete evitarle se non vorrete finire con le scarpe appese al chiodo. Come vedete di roba da fare ce ne sarà parecchia, e pensare che ancora non vi ho detto tutto! Le mappe: la loro dimensione sarà impressionante; per trovare gli obbiettivi dovrete fare parecchia strada. Oppure la grafica (per il momento esiste solo la bassa risoluzione): decisamente ben fatta con bitmap carine e sprite di tutto rispetto. Ma la vera e assoluta chicca di questo promettente giocone sarà l'interazione col fondale: potrete distruggere tutto, ma proprio tutto quello che vedrete. Non sto scherzando: io ho sfasciato personalmente tutti gli edifici della città (il primo livello) divertendomi come un matto a vedere saltare tutto per aria (le esplosioni sono qualcosa di fenomenale). Purtroppo nulla da dire sul sonoro; non c'era, così come mancavano sequenze d'intermezzo et similia: ciò nonostante direi che il titolo promette parecchio ugualmente. Soprattutto poi se ne verrà fatta una versione in alta risoluzione. Beh, adesso gustatevi le foto e giudicate da soli, anche perché lo spazio a mia disposizione è terminato: lo speciale BMG è finito ergo non mi resta che salutarvi ... a rileggerci su qualche altra pagina...



Il porto: bisogna farlo saltare tutto in aria se vogliamo terminare la missione. Tanto non è enorme...



Io volevo solo fare il pieno di benzina, ma ho sbagliato tasto e ... cabooom!!!

Tanx



Inizio '97



MS-DOS



Shoot'em Up



BMG Interactive Entertainment



Ogni mappa è piena di basi nemiche da visitare. In genere però vi regalano solo bonus.



Secondo voi quelli potrebbero sembrare dei fuochi artificiali per festeggiare la venuta dell'inverno?!?

Quando il mouse puo' fa

Avete paura del dottore perché pensate possa asportarvi per errore un polmone anziché un rene? Avete paura degli ospedali in genere? Non sopportate la vista del sangue? Beh, continuate a temere perché...

a cura di
A. "Zolthar" Debolezza



Come vedete il movimento c'è e si vede. Oppsss, ma chi è quell'uomo invisibile che cammina là in alto?!?

Quelli della Bullfrog ne hanno combinata un'altra delle loro scodellandoci Theme Hospital. E se avete visto "L'aereo più pazzo del mondo" o "Una pallottola spuntata", ehm, allora già potrete intuire cosa vi aspetta in questo strambo simulatore alternativo. Già, perché a tutti gli effetti si tratta di un simulatore diverso dal solito, ricreato sulla falsa riga del suo predecessore, ovvero Theme Park. Ve lo ricordate? Sì, era proprio quel gioco dove voi prendevate il posto del direttore di un grosso parco giochi per gestirlo, in modo tale da sbaragliare la concorrenza facendo un sacco di soldi: per diventare uno speciale Gardaland a livello internazionale insomma. Beh, ecco, ora i programmatori della celebre software house inglese famosissima per i suoi prodotti di rilievo (Theme Park ormai è storia passata, ma di sicuro se vi dico Syndicate Wars o Gene Wars immagino che le nuvole si diraderanno parecchio) universale ha ripreso il vecchio engine del simulatore sopra descritto, lo ha riscritto d'accapo per renderlo più veloce, più efficiente e più competitivo (ma anche più "demente" ci aggiungerei, vista l'ironia che pervaderà il gioco definitivo) che mai, estraendone questo mastodontico Theme Hospital. Perché dico "mastodontico"? Adesso ve lo spiego, datemi solo un secondo per trovare le parole, ecchecavolo! Dunque, innanzi tutto l'idea basilare sarà quella di gestire in tutto e per tutto un grosso ospedale: voi infatti dovrete dirigerlo per fare in modo che tutto quadri perfettamente (intendo: se un vostro chirurgo asporta la testa di un paziente perché voleva vedere se la laringe funziona ancora staccando il cervello, beh... questo non è bello e non dovrebbe succedere!), ma anche che il bilancio a fine stagione sia in attivo per poter guadagnare un bel gruzzoletto, comprando magari l'ultimissimo modello di defibrillatore capace di lavorare autonomamente. Ma non solo, poiché voi non avrete il comando esclusivo del direttore, bensì potrete (anzi no, dovrete) comandare tutti i dipendenti del sanatorio, dal dottore alla pediatra, dalla bambinaia al lettighiere, dalla donna delle pulizie al cardiologo, insomma, proprio tutti quanti esclusi ovviamente i pazienti. Aspettate però a dire "cacchio che figata" oppure "mamma mia che noia mi sta venendo" (del resto mica abbiamo tutti quanti gli stessi gusti, no?!?), perché fino a qua è come se ancora non vi avessi detto nulla. L'ospedale ad esempio non sarà mica già bello che pronto: dovrete costruirvelo da zero, decidendo dove mettere l'ambulatorio per le visite di controllo, dove piazzare la sala per le operazioni, dove sbattere il pronto soccorso etc. Vi dico solo che se creerete il pronto intervento in un luogo poco accessibile, beh, ne risentirete parecchio; molto presto sarete costretti a chiudere: vorrei anche vedere in effetti se un paziente appena arrivato e che necessiti di un medicamento istantaneo debba farsi il giro del mondo per riuscire a sopravvivere! Mica c'è solo la fase "costruttiva" comunque: dovrete pure decidere su quali tematiche mediche specializzarvi, scegliendo magari tra sistema vascolare o nervoso, tra digerente o muscolare, passando per la maternità o la radiologia (io avrei preso al volo la ginecologia...)(...sarà, ma da uno come te me non mi sarei aspettato altro! NdBDM). Per di più dovrete decidere voi chi assumere o chi licenziare e questa fase non è certo da sottovalutare. Infatti il vostro personale è parecchio importante (provate a tenere in piedi un ospedale senza medici): potrete scegliere tra una caterva di dipendenti con le caratteristiche più disparate, ma in sostanza si tratterà di scegliere il migliore. Sì, è vero, chi è bravo va pure ben pagato (pensate che vi verranno addirittura fatte delle proposte di aumento di stipendio...), però c'è anche da dire che chi sa fare bene il proprio lavoro non solo è più veloce, efficiente o affidabile, ma commette un esiguo numero di errori (stile il dottore con la laringe di prima,

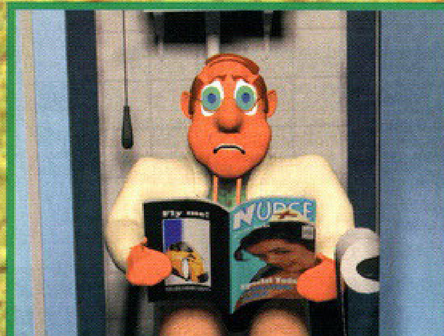


Beccatevi gli stranissimi marchingegni presenti un po' in ogni stanza: sono curioso di sapere a che servono...

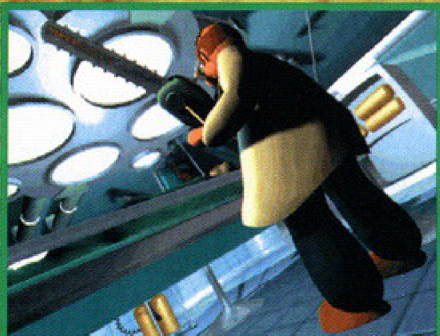

Uno dei tanti menu che vedremo presto. Non fate caso alle "pochissime" opzioni presenti...

re più male del bisturi...

sempre per intenderci). Okkey, andiamo avanti con le altre caratteristiche adesso: in TH ci sarà parecchio humor, nonostante il tono e il genere di gioco siano nel complesso qualcosa di abbastanza serio: volete un esempio? Beh, vi potrebbero capitare dei pazienti con delle malattie alquanto strambe, tipo la sindrome di Elvis Presley (a quanto pare sarà un deficiente, ehm, volevo dire un paziente, che andrà in giro per l'ospedale con chitarra e ammennicoli vari a fare casino), attacchi di Cuore Spezzato o Vampate di terzo grado.
Simpatico, non trovate? Pensate: sarete voi a dovere trovare la cura per 'ste malattie farloc-


Beccato in flagrante! Vabbé, anche il dottore più esperto ha i suoi difetti, ci mancherebbe altro...


Quel dottore in basso a destra sarà un po' la vostra guida. Vi terrà sempre informati sugli ultimi sviluppi.


Ecco quando si dice che il troppo lavoro fa male! Non vorrei finire tra le mani di questo medico!


La grafica in alta risoluzione rende parecchio. Difatti la qualità dell'immagine è notevole.

che; a quanto pare non sarà mica semplice (adesso che ci penso come faccio a curare uno con la sindrome di Elvis? Gli sparo?). Ah già, che sciocco, ancora non vi ho detto che sarete in competizione con altri ospedali! Cosa intendo per "in competizione"? C'è il vostro ospedale e ce ne sono tanti altri: se per caso un virus di nuova progettazione dovesse comparire sulla Terra e infestare guarda caso proprio quell'ospedale che tanto vi sta sulle balle? Oppsss. Mi sono spiegato? Sì, il concetto è semplice: non solo potrete trovare delle cure per le infezioni più disparate, ma potrete persino progettare virus o bacilli vari dai quali estrarre magari un nuovo morbo da iniettare nei vostri pazienti per poi curarli e far progredire in questo modo la vostra fama. Non è leale? Ecchissenefrega! Aspettate però, poiché non ho finito: nel nuovo simulatore dei Bullfrog dovrete sì fare tutto ciò che vi ho menzionato, okkey, ma non solo.
Il vostro luogo di cura dovrà infatti anche essere mantenuto in ottime condizioni di efficienza nonché di pulizia o di igiene: esattamente come potrete creare voi dei nuovi virus, anche la natura non è da meno. Se lavorate in un ambiente sporco o poco salubre, probabilmente proprio nel bel mezzo di un intervento chirurgico potrebbe scaturire un epidemia sconosciuta contro la quale non avete né farmaci né altre misure di sicurezza. Cosa succederebbe quindi se il tasso delle morti dei vostri pazienti crescesse a dismisura tanto da sovrastare quello delle guarigioni? Semplicemente il vostro ospedale verrebbe chiuso; voi dovreste trovarvi un impiego diverso e il gioco giungerebbe al termine. Ecco perché dovrete pure occuparvi di tenere in ordine il vostro stabile, pagando un azienda di pulizie o assumendo del personale apposito: non vorrete mica vedere le corsie piene di cadaveri, no? Anche perché se il "cliente" non è contento o soddisfatto del vostro operato, non solo potrà lamentarsi, ma potrà pure diffondere la malavoce sul fatto che il vostro ospedale fa schifo: i pazienti diminuirebbero, i soldi pure. Se però il vostro operato sarà completamente impeccabile, allora le cose andranno parecchio diversamente: il vostro centro ospedaliero crescerà a dismisura, voi sovrasterete la concorrenza e diverrete così famosi da essere richiestissimi in ogni parte del mondo. Cosa sto cercando di dirvi? Che come succedeva in Theme Park coi parchi giochi di tutto il globo, lo stesso succederà anche qui (come ho già accennato prima): giocando otterrete delle promozioni e vi ritroverete a dover governare un ospedale ancora più grosso, poi uno ancora più grosso, poi ancora, ancora, fino a quando tutto il mondo della medicina mondiale sarà vostro! Vabbé, adesso starete pensando: visto un ospedale, visti tutti. E invece no, perché col cambio di centro operativo avrete accesso a nuove tecnologie futuristiche, quindi potrete costruire nuovi impianti o macchinari, tipo docce di decontaminazione, attrezzature a raggi X, amplificatori termodinamici o roba del genere insomma.
Vi basta? Siete contenti? Beh, lasciatevi dare allora solo un'ultimissima notiziola: sarà implementato pure il gioco via rete dove 8 giocatori contemporaneamente potranno cercare di massacrare l'ospedale rivale a botte di virus sconosciuti su carrozzelle difettose. Adesso però basta, vi ho già "saturato" abbastanza, non rimane che lo spazio per il congedo munito di consiglio finale: mantenete attivi gli impianti di riscaldamento, non vorrete mica che i vostri dottori si assiderino mentre stanno asportando un rene difettoso?!?


Forse il tavolo da biliardo è un divertimento un po' troppo lussuoso per un ospedale, ma se i soldi girano...

Theme Hospital



Fine Febbraio '97



MS-DOS & Windows 95



Strategico



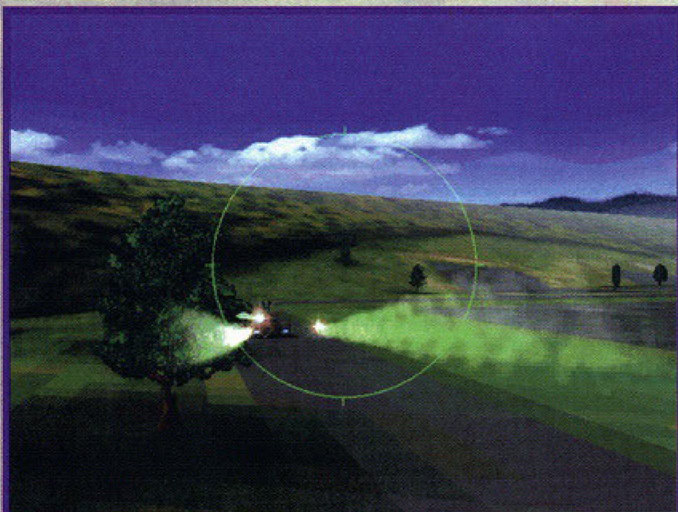


Elicotteriamo?

NOOOOOO! Stavolta è davvero la fine, verrò brutalmente torturato per i miei errori, e dopo sarò licenziato in tronco, senza la liquidazione, anzi, con una denuncia per i potenziali guadagni persi.

a cura di Alberto Falchi



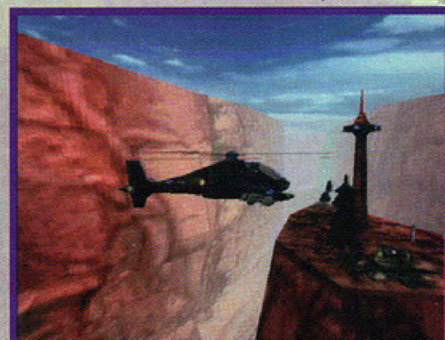


Eccoci all'interno dell'abitacolo nel tentativo di far male al carro armato nascosto dietro l'albero.

Queste più o meno sono state le mie parole qualche minuto fa, appena dopo aver scoperto che sul CD che avevo mancavano le foto di EXTREME ASS AULT. "No, ci deve essere una spiegazione, non possono mancare le immagini, anche perché se domani non consegno l'articolo sono razzi amari". E intanto continuavo a ravanare nelle varie sottodirectory del CD sperando di trovarne qualcuna dove ancora non avevo guardato. Ma quando ormai mi stavo per rassegnare al mio destino, ecco che casualmente vengo travolto dalla curiosità di aprire un certo SHOW.EXE localizzato in un'ancora più oscura subdirectory, e PUFF!!!, come per magia mi compare, accompagnato da una piacevolissima musica, il logo di XA. Dopo qualche minuto speso a ringraziare la sorte, con ancora più meraviglia scopro che cliccando sul mouse posso vedere una a una le 23 immagini inviateci dalla BlueByte.... Bella lì, anche stavolta mi è andata bene.
Dopo aver attentamente osservato le varie schermate posso finalmente iniziare a digitare sulla tastiera questo Work in Progress con il cuore in pace, e non col terrore di dover portare un articolo totalmente privo di immagini.
Dunque, come potete vedere dalle foto sparse qua e la il gioco altro non è che uno shoot'em up in 3D (un genere che ultimamente "tira" molto) nel quale dovete pilotare un elicottero per difendere la nazione da non meglio definiti extraterrestri venuti da chissà dove. Dovrete evitare bombe, missili, contraerea e ostacoli naturali quali ponti, colline, alberi e così via. Ovviamente in uno sparatutto che si rispetti i power up rappresentano uno degli aspetti fondamentali, e anche XA non sfugge a questa regola: lungo il campo da guerra infatti troverete missili, munizioni, taniche di benzina, scudi protettivi e tutte quelle cose che vi aiuteranno a finire la missione, un po' come succedeva in Desert Strike. Non aspettatevi quindi pianificatori di missioni, carriera militare, metodo di controllo realistico. Sin qui niente di nuovo, lo so, ma continuate a leggere e vedrete perché forse questo titolo potrebbe essere quella ventata di novità nel campo degli sparatutto che noi tutti aspettiamo da molto. Infatti dovete sapere che il gioco si svolge per gran parte del tempo a bordo del nostro fidato elicottero da guerra, ma ci sono delle sezioni nelle quali dovremo per forza abbandonare il mezzo e proseguire la missione a piedi, e questa è una notizia che già da sola contribuisce ad aumentare la mia personale curiosità: alzi la mano chi, durante una partita a SWIV 3D (tanto per fare un nome), non ha mai sognato di scendere dal proprio mezzo per ammirare meglio i paesaggi oltre che per poter provare il gusto di accoppare nemici con le proprie mani invece che con freddi macchinari? Insomma, un po' di varietà all'interno del gioco non può che essere un qualcosa di positivo (sigh, non dimenticherò mai i multievento come California Games o i giochi come The Untouchables, capolavori per il C64 che hanno segnato indelebilmente la mia esperienza di videogiocatore).
OK, sotto il profilo dell'innovazione dal punto di vista del concept sicuramente è stato fatto un passo avanti rispetto alla moltitudine di giochi simili in commercio, ma noi tutti sappiamo che per fare un buon prodotto ci vuole anche una grafica d'alto livello. Ora non andate a pensare che io sia una di quelle persone che vedendo una grafica ultracool si metta a gridare al miracolo, anzi, però bisogna dire che in un mercato come quello attuale, dove i videogiochi sono tutti di altissimo livello, fra due prodotti simili ovviamente quello più appetibile risulta anche il più curato tecnicamente. Faccio un esempio: Doom e Quake. Entrambi sono indubbiamente bellissimi, ma se una persona acquistasse un computer oggi, senza averne mai posseduto uno prima, sicuramente comprerebbe l'ultimo titolo della ID, non perché più divertente da giocare, ma solo perché a parità di concept è preferibile un prodotto più curato dal punto di vista audiovisivo. Ritornando a bomba, i programmatori di XA questo lo sanno e quindi hanno deciso di dedicare particolare cura al discorso puramente tecnico.
Date un'occhiata alle foto: guardate il fumo, la nebbia, il cielo, ma soprattutto le esplosioni e gli effetti di light sourcing. Tutto questo ovviamente in SVGA (ma quelli con PC poco potenti possono optare per la meno spettacolare bassa risoluzione). Altro aspetto interessante è rappresentato dall'uso di poligoni trasparenti per rappresentare



Dio che cattiveria questa schermata!!!



l'effetto della nebbia contribuisce ad aumentare il senso di coinvolgimento del gioco.

Extreme Attack

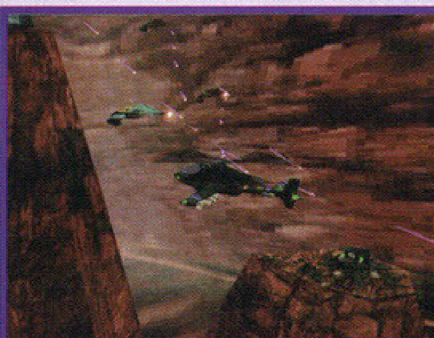

Primo trimestre del 97

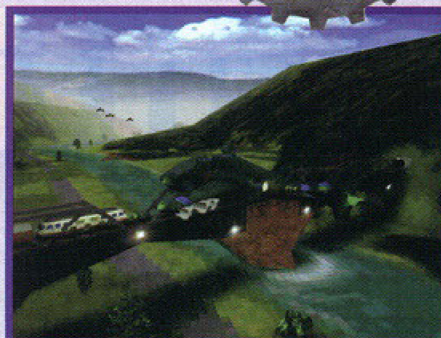

Windows 95


Shoot'em up 3D

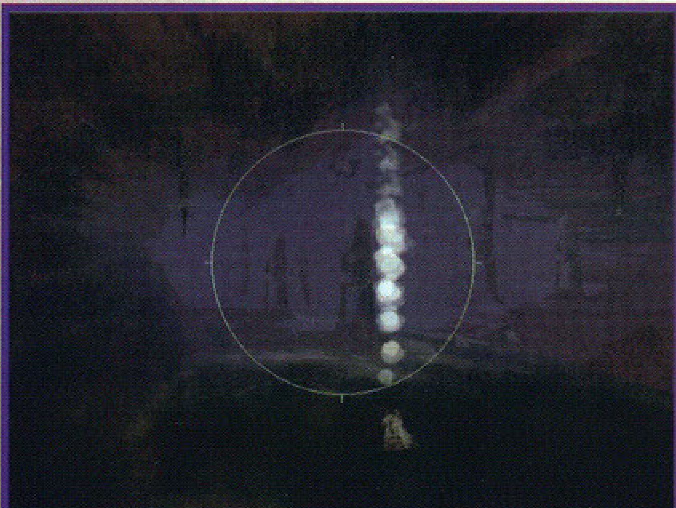


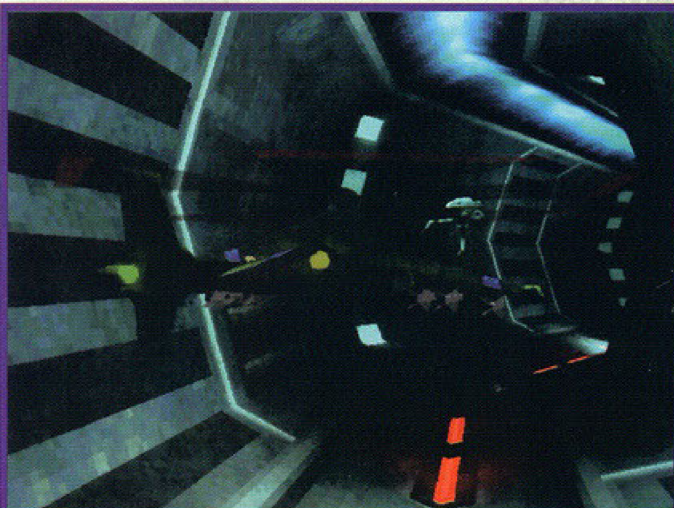

i campi di energia che dovrete distruggere per liberare gli ostaggi. Forse anche questa potrebbe sembrare un'innovazione da poco, ma rifletteteci un attimo sopra: qual'è secondo voi il modo migliore per rappresentare un campo di forza? Sicuramente non uno sprite a forma di scarica elettrica in mezzo allo schermo, che da l'idea di qualcosa di staccato dall'insieme (un po' quello che succedeva in Pandora Directive, dove erano stati applicati sprite in 2D ai fondali in 3D creando così quella specie di pastone). E' sicuramente molto meglio creare un poligono e appiccicargli una texture adatta, curando con cura i parametri di trasparenza del materiale, in modo da dare uno spessore e una profondità a quell'elemento grafico.
Questo è esattamente quello che accade in Extreme Assault. Quelli fra di voi che si dilettano con programmi di grafica come il 3D Studio avranno sicuramente già capito la differenza in termini di resa. Se ancora ciò che vi ho detto non è chiaro, pensate alla differenza fra Duke3D e Quake: nel secondo caso tutto è tridimensionale, e si vede. In Duke invece, quando vi avvicinate a un nemico o a un power up, noterete come questo non ha uno spessore, ma sembra un foglio di carta con un disegno messo davanti a voi. Finita la parentesi grafica. Detto questo, tutti sicuramente starete pensando che per fare girare il gioco ci vorrà come minimo un Cray super accessoriato, e qui devo dirvi che vi sbagliate nettamente, dal momento che il minimo è un 486DX2 66 con 8 Mega, sicuramente un computer alla portata di tutti. Questo non vuol dire che con questa configurazione potremo utilizzare il massimo del dettaglio, ma solo che già con un Pentium 75 la SVGA dovrebbe "rollare di brutto", almeno questo è quello che mi insegna l'esperienza.
Se avete letto sin qua avrete sicuramente capito che le mie impressioni su questo prodotto sono senz'altro positive, mi sembra che ci siano i numeri giusti per sfornare un buon titolo, ma calcolate anche che il gioco dovrà misurarsi con l'appena uscito SWIV 3D che pur non essendo eccezionale risulta davvero divertente da giocare (e anche qui gli effetti di light sourcing la fanno da padrone... sembra che da quando sia uscito Quake nessuno abbia più il coraggio di programmare giochi senza un'adeguata gestione delle fonti luminose!).
Insomma, come si suol dire, stay tuned for more....


Qui la situazione è davvero calda.


Chissà se nella versione definitiva si potrà distruggere anche il treno che sta passando sul ponte.


Beccati questo, essere inutile.


L'interno di questa grotta è davvero suggestivo: notate il vulcano attivo in basso.


Questo tunnel deve trovarsi all'interno di qualche astronave aliena.

Diritti all'inferno

La Blizzard, autrice di Warcraft. La Blizzard, autrice di Warcraft II. La Blizzard, autrice di Diablo. Cos'è Diablo? Niente, niente, probabilmente solo il prossimo metro di paragone per ciò che concerne gli RPG.

a cura di
Stefano "BDM" Petrullo

Non bastava Daggerfall, uno dei pochi giochi di ruolo che mi sono divertito a giocare, non bastava sapere che Ultima 9 sarà qualcosa di meraviglioso, anche la Blizzard ci si mette.
Dopo l'enorme successo ottenuto con Warcraft 1 e 2 (tanto per citare un paio di giochi creati da questo sempre più importante nome del panorama videoludico mondiale) il team di programmazione americano ha deciso di dire la sua per ciò che riguarda il discorso RPG. Coloro che non si sono persi lo scorso numero avranno già avuto modo di giocare al demo di questo prodotto che, sin dalla sua prima apparizione all'E3 di Los Angeles l'anno scorso, ha fatto parlare di sé (ammetto con mio rammarico come questo WIP, assieme alla recensione di Red Alert, sarebbe dovuto apparire nel numero di Natale, ma il demo è arrivato proprio tardi).


Sarà, ma questa schermata a me ricorda proprio Ultima 8... Notate anche voi le evidenti similitudini?

Ma vediamo un attimino che cosa sarà effettivamente Diablo e perché sembra così bello.
Innanzitutto come potete vedere dalle foto sparse in questa pagina tutti gli sprite sono completamente renderizzati e la visuale è isometrica (come per Ultima 8...). La trama è piuttosto oscura, sia nel senso che non ne sappiamo ancora molto, sia nel senso che parla di creature demoniache (e visto il nome non è che ci si potesse aspettare qualcosa di differente tipo verginelle sedicenni disinibite con forti istinti omicidi per la razza umana di sesso maschile), magia nera e cotillon simili.
Voi siete il solito figaccione di turno: un guerriero, una signorina piuttosto cattiva, o un potentissimo mago (dovrebbe esserci un box esplicativo qui da qualche parte. Fermo restando che quel paciocccone del Lele, dopo essersi ripreso dai bagordi di Natale, non decida di "creare" qualcosa di nuovo e sconvolgente a livello grafico che irrimediabilmente porterà al taglio del box in questione!); il vostro scopo sarà quello di uccidere tutto e tutti per recuperare tutto.
Comunque, per coloro che non possono attendere l'uscita del gioco e della relativa recensione vi basti sapere che, vediamo un po': un giorno uscite per andare a caccia lasciando a casa la vostra ragazza, dolce e gentile, una di quelle con gli occhi che ridono sempre insomma (fanno tanta tenerezza, almeno sino a che non vi dicono la classica frasetta: "sai, ti devo parlare"); dopo circa un mese ve ne tornate al paese e, una volta usciti dalla coltre di nebbia che avvolgeva il vostro corpo da impavido guerriero/mago/signorina molto cattiva (cancellare le voci non interessate), vi rendete conto che la nebbia non è che poi coprisse poi tanto il paesaggio. Il vostro villaggio è sparito ed un immondo fetore di pesce morto (tenuto conto che il pesce dopo tre giorni puzza, il morto idem, quindi se un pesce è morto è proprio il massimo!) arriva da non si sa dove. Dopo poco vi rendete conto che i pesci non c'entrano e che un sacco di zombie, scheletri e bestie del genere stanno venendo a farvi 'sta grassa festicciola di buon compleanno. Da dove arrivano queste orrende creature? Ma dalle cripte di Tristram che, a causa di una perdita fognaria, sono state riaperte dal solito operaio comunale pasticcione (ce n'è sempre uno in ogni città). Oltretutto qualcuno sostiene che le cripte in questione portino dritti dritti all'inferno e, tenuto conto che fuori fa un freddo cane e che poi tutte queste cose da fare non le avete, decidete di avventurarvi per sconfiggere il male, il diavolo eccetera eccetera.
Sempre la solita cosa. Se da un lato però è vero che la trama lascia il tempo che trova (almeno in sede di Work in Progress, oltretutto diciamo che mi sono permesso di fornire una mia libera interpretazione al tutto...) la tecnica utilizzata dai programmatori per creare questo universo virtuale lascia veramente esterrefatti: a detta degli sviluppatori innanzitutto non sarà materialmente possibile giocare due partite simili tra loro. Ogni dungeon, ogni tesoro, ogni singolo oggetto ed elemento verranno creati ex-novo di volta in volta e per ogni partita. Ciò si traduce in una varietà che, almeno su carta, sembra eguagliare e forse anche superare Daggerfall (che possiamo considerare sin da ora come uno dei prossimi diretti concorrenti a Diablo assieme a Ultima 9). Graficamente poi le foto parlano da sole e, da quello che ho avuto modo di vedere, anche il sistema di combattimento real-time funziona più che bene.


Come si suol dire? Le animazioni di evocazione non sembrano niente male.


Siamo un pelino circondati. Avete idea del parco creature che il gioco vanta? Beh, il numero esatto non lo so, ma comunque da quello che ho visto è veramente grosso...

Rimane a questo punto da capire se il prodotto finale sarà effettivamente così innovativo e valido come sembra (forse sin troppo spesso) sulle sempre più esaltanti press-release che ci vengono inviate.
Proprio queste ultime scatenano mensilmente in noi quella foga, quella voglia di dire e spesso anche di esprimere, magari prematuramente, alcuni giudizi basati su parametri ancora troppo volubili per essere affidabili.
E' indubbio comunque che questo prodotto sembra prospettarsi decisamente interessante in quan-



Ecco un utilizzo pratico di magia...



Che dire? Senza dubbio problemi di sangue i programmatori non se ne sono fatti, e poi, l'hamburger di demone deve essere proprio buono; l'importante è farlo con le proprie mani...



La qualità dei singoli oggetti renderizzati e le animazioni hanno dell'incredibile...



Altra foto per attirare la vostra attenzione anche sugli effetti prettamente scenici utilizzati.



Scene di normale amministrazione...

Uomo, donna o mago?





Guerriero: i gentleman provenienti dalle lande di Khanduras sono eccellenti combattenti capaci di usare qualsiasi arma. Alcuni sono prodi paladini, altri squallidi mercenari. Dopo la sparizione di Re Leoric, loro sovrano, una parte di questi uomini senza macchia e senza paura ha deciso di avventurarsi nelle cripte di Tristram, un'altra nella superficie sottostante (!!!) la vecchia chiesa in cerca di fortune. Questa classe è la più forte disponibile. Molta dimestichezza nel corpo a corpo, un po' meno con le arti magiche.



Sisters of the Sightless Eye: più o meno suona come le "sorelle dall'occhio ceco". Sono una gilda di guerriere avvolte nel mistero. Usano in maniera eccezionale l'arco e sono delle grandi viaggiatrici. Oltretutto possiedono un sesto senso non indifferente che permette loro di percepire la presenza di "trappole&tracobetti" (©1996 BDM)



Maghi: e che volete che vi dica? Che sono delle fanciulle dalla barba lunga?
Scherzi a parte i maghi sono maghi, c'è poco da fare: la magia in Diablo è presente sotto forma di elisir, pozioni e oggetti magici.
Se scegliete di essere un novello Houdini potrete fare del male a un sacco di gente senza toccarla... Come al solito questa categoria, tradizionalmente tra le più forti, richiede per essere padroneggiata una certa pazienza (all'inizio i maghi di tutti i giochi di ruolo che conosco sono delle mezze chiaviche, se però riuscite a sopravvivere abbastanza diventerete veramente invincibili).

to, oltre alle già citate caratteristiche, pare che sarà possibile far "crescere" di livello il nostro personaggio (prerogativa comunque comune a un qualsiasi RPG che si definisca tale), modalità SVGA standard (anche questo un classico) ecc. Come vedete, obbiettivamente, grosse novità non ce ne sono (eccezion fatta per i già citati dungeon che si automodificano e qualche altro piccolo particolare); altri titoli possiedono una o più di queste "features", ma non dimentichiamo che, comunque, ogni singolo prodotto possiede delle capacità che devono in qualche modo essere sfruttate: ecco, siamo arrivati al punto.
Diablo sembra possedere non solo tutte le caratteristiche che un gioco del genere deve necessariamente possedere, ma sembra e pare (parlo sempre al condizionale) che ogni singolo aspetto sia stato curato oltre misura con delle scelte stilistiche che terranno, a mio modestissimo parere, alto il nome della Blizzard. Immancabile oltretutto l'opzione per giocare in rete con un amico eccetera eccetera.
Se adesso andate dal vostro negoziante di fiducia dovreste poter già acquistare il prodotto, ma io il solito consiglio ve lo do: aspettate la recensione, il mese prossimo, su PCGP...

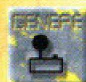
Diablo



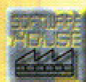
Gennaio '97



Windows 95



RPG



BLIZZARD



Software Universe®

CONSOLLES® department

MILANO
via Lorenteggio 22 sotto i portici
Tel.02/42.300.10

PUNTI VENDITA

GALLARATE-VA
C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37
Tel.0331/77.96.20

EDUTAINMENT

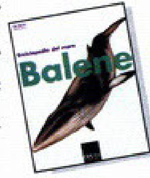
SONO DISPONIBILI ENCICLOPEDIE MULTIMEDIALI
LIBRI INTERATTIVI EDUCATIVI PER BAMBINI E RAGAZZI
CORSI DI LINGUE - FAVOLE E PASSATEMPI PER TUTTI
VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

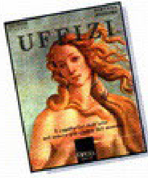






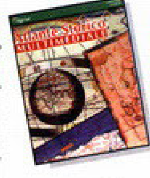


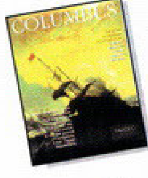


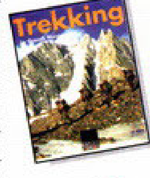


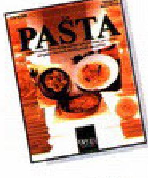


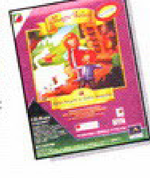


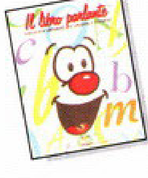












GAMES CD





11th Hour	99.900
7th Guest	37.900
Big Red Racing	98.000
Bio Forge	49.900
Blam! Machine Head	95.000
Broken Sword	95.000
Buried in Time (Ita)	95.000
Burn Cycle	85.000
Command & Conquer	99.900
Command & C. Data Disk	39.900
Civilization II	99.900
Cyclemania (Ita)	49.900
Dark Forces	49.900
Day of Tentacle (Ita)	49.900
Deadlock	95.000
Descent 2	89.900
Doom II	49.900
Down in the Dumps	104.900
Duke Nukem 3D	79.900
Duke Nukem 3D (Ita)	95.000
Earth Siege 2	95.000
Enemy Nations	95.000
F1	39.900
F1 G.P.2	89.900
F22 Lightning II	108.000
EF 2000 ITA	119.900
Fifa 96 ITA	69.900
Fifa 97 ITA	89.900
Fifa Soccer	49.900
FX Fighter (Ita)	49.900

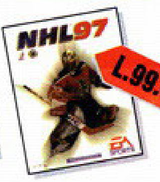
L.134.900

L.89.900

Gabriel Knight II	99.000
Grand Prix Manager	95.000
Hardline	95.000
Hexen	84.900
Hi Octane	29.900
Inca	49.000
Inca II	39.900
Indiana J. Fate of Atlantis (Ita)	49.900
Indy Car II	79.900
Iron Assault	49.900
King Quest VII (Ita)	95.000
Light House	124.900
Links LS Golf	124.900
Little Big Adventure	49.900
Lost In Time 1+2	49.900

GAMES CD





Lords of Midnight	49.900
Magic Carpet II	99.900
Mad Dog Mc Creek I+II -OEM-	49.900
Madden 97	99.900
Magic Carpet (Ita)	49.900
Mega Race -OEM-	29.900
Michael Jordan in Flight	49.900
Monkey Island I or II (Ita)	49.900
MTV'S Slam Scape	95.000
Nascar Racing	39.900
NBA Live 95	49.900





NBA Live 96 (Ita)	89.900
NBA Live 97 (Ita)	telefonare
Need For Speed	79.900
Need For Speed Spec. Edition	89.900
NHL 96	89.900
NHL 97	99.900
Olympic Games	94.900
Olympic Soccer	94.900
Pagan Ultima VIII	49.900
Pandora Directive	telefonare
PGA Tour Golf 96	118.000
Phantasmagoria (Ita)	134.900
Phantasmagoria	99.900
Pinball 95	69.900
Police Swat	89.900
Pray for death	59.900
Primal Rage	49.900
Quake	89.900
Rama	114.900
Rebel Assault - Ribassato!	37.800
Rebel Assault II	99.000
Red Alert ITA	89.900
Ripper	124.900
Rugby World Cup 95	39.900
Safe Cracker	94.900
Sam & Max (Ita)	49.900
Scorched planet	94.900
Screamer	64.900
Screamer II	69.900
Scudetto II ITA	84.900
Sea Wolf (Ita)	49.900
Secret Weapon of Luftwaffe	38.000
Shivers	89.900
Sensible World of Soccer Euro 96	75.000

GAMES CD

Spectre VR	105.000
Silent Thunder	95.000
Silent Hunder	79.900
S.T.O.R.M.	telefonare
Strike Commander	49.900
Super Karts	49.900
System Shock	49.900
Tennis Int. Open	49.900
Theme Park (Ita)	49.900
Tie Fighter Collector	49.900
Tilt	85.000
Tomb Raider	94.900
Top Gun (Ita)	95.000
Torin's Pasage(Ita)	95.000
Uefa Championship	75.000
U.S.Navy Fighters	49.900
War Craft 2 (Ita)	95.000
World Rally Fever	75.000
Wing Commander III	49.900
Wing Commander IV	telefonare
Wings of Glory	29.900
Woodruff (Ita)	49.900
X Wing Enhanced	49.900
Z (Ita)	114.900

GAMES MAC CD

VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

ADULTS CD

VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

PROSSIMA APERTURA
BERGAMO
VIA XX SETTEMBRE
PER INFORMAZIONI
TELEFONA AL
02/42.300.10

Sei un rivenditore?

- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi aprire un negozio Software Universe®?
- Vuoi diventare un Consolles Departement® Point?

telefona 02-42.22.684!

I Beleé GIOCHI PER TUTTI

CONSOLLES® department

Software Universe

La trasformazione è fatta!

la nuova dimensione del tuo negozio è:

Software Universe® CONSOLLES department



Abbonam. annuo con casella postale E-Mail L. 249.000 Iva Inclusa



PREZZI SOFTWARE IVA INCLUSA

SOFTWARE UNIVERSE® - CONSOLLES DEPARTMENT® **DICONO NO** ALLA PIRATERIA.
IL PIRATA UCCIDE IL SOFTWARE, **DIGLI DI SMETTERE!**

Tel. 02 - 42 300 10

Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori: via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02/42.300.10 fax 02/48.3000.72

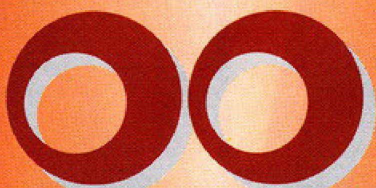
RECENSIONI



Ed ecco la "legenda" delle recensioni di PC Game Parade. Per garantire il massimo di completezza abbiamo aggiunto svariati box "fissi" più alcuni variabili a seconda dell'articolo. Qui di seguito troverete la descrizione di ogni voce e/o bollino che incontrerete nelle prossime pagine.



Opinione con la bilancia
Il verdetto finale e inappellabile su un videogioco. E' in questo box che l'autore della recensione esprime il proprio parere dopo aver analizzato tutti i vari aspetti del gioco. Il voto riassume in percentuale questo giudizio, mentre le barre danno informazioni più dettagliate sulla grafica, il sonoro e la giocabilità (con una scala da uno a cinque).



GRAFICA: 

SONORO: 

GIOCABILITÀ: 

SCALA DEI PUNTEGGI
VOTAZIONE GLOBALE:
PC Game Classico: 95-100, un prodotto che si fregia di questa valutazione va assolutamente acquistato, ottimo da tutti i punti di vista. Non possiede virtualmente nessun difetto. Ci giocherete di nascosto, chiuderete la nonna nello sgabuzzino purché vi lasci stare, salterete la scuola, il lavoro o tutti e due, mollerete la ragazza (beh, no, adesso non esageriamo... è più probabile che vi molli lei)
PC Game Garantito: 90-94, ottimo gioco, garantito dalla redazione in quanto divertente e realizzato magistralmente. Non riesce a diventare un classico, ma va comunque tenuto d'occhio per un eventuale acquisto.
80-89: insomma, non è che un prodotto del genere sia poi così brutto, solo che, per un problema particolare o per delle scelte discutibili (per esempio una grafica da spavento e una giocabilità buona, ma con qualche lacuna) non siamo in grado di garantirne al 100% la qualità. Di solito un gioco che prende una valutazione in questo intervallo è consigliato agli appassionati di un particolare genere.
70-79: le cose cominciano a peggiorare, i problemi si accumulano e dopo aver caricato il gioco una sensazione di sconforto progressivamente s'impadronisce del nostro corpo. Poi, visto che avete speso dei soldini cominciate a convincervi che poi non state giocando proprio con una schifezza. Ma nonostante tutto ammettete che, seppur divertente, i difetti ci sono, e si vedono...
60-69: Ahi, ahi, ahi. Parafrasando una frase del cugino del nostro art director (riferita a ben altro!), siamo su livelli di "smanettabile". Gioco appena sufficiente o film interattivo che d'interattivo possiede solo la scatola (nel senso che potete aprirla e chiuderla, romperla, buttarla dalla finestra ecc.)
50-59: Sempre più in basso, la mediocrità s'impadronisce del gioco, penetra nella vostra mente e vi fa esclamare "machimel'hafattofare?". Avete presente quando siete convinti di aver preso 9 nell'ultimo compito in classe e poi scoprite un 6? Ecco, i programmatori provano la stessa sensazione con un voto del genere... Solo che poi smettono di lavorare nel settore!
40-49: Quasi infimo, una sorta di slideshow con due righe di codice per far collegare le varie schermate. Simulatori di volo con prospettiva errata, cloni di Doom che assomigliano a cloni brutti di Wolf 3D...
30-39: Infimo, pieno di bug, assenza di playtesting. Grafica che non è grafica, sonoro che non è sonoro. Se lo conosci lo eviti, se lo conosci non lo compri e risparmi i soldini per una serata in discoteca con gli amici o una cena con una bella figliola.
20-29: Siamo proprio bassi, raramente un prodotto prende un voto del genere, ma quando avviene la software house autrice del titolo dovrebbe vantarsi per essere riuscita a tirare fuori una fetecchia simile...
10-19: La fuffa più completa, e quando dico più completa, intendo proprio COMPLETA!!!
0-9: Datelo alle capre come incentivo per concimare i campi...

Opinione aggiuntiva



Non sempre qui in redazione siamo tutti concordi sulla valutazione di un gioco (e spesso sono botte!). In questo box viene data a un altro redattore la possibilità di esprimere le sue impressioni personali che, per un motivo o per l'altro, sono differenti da quelle del recensore.

Zoom In



Tutto quello che si può aggiungere a una recensione viene raccolto nei box "zoom in". A seconda dei casi potremmo parlare delle armi del personaggio, dei livelli segreti del gioco, dei cheat code, o se preferite del numero di scarpe del cattivo di fine livello. "Zoom in", perché approfondire "è meglio che curare"...

Alternativa



Salvo casi particolari, è sempre possibile ricondurre un gioco a un genere e fare paragoni con prodotti più vecchi.
Nel box vengono valutati altri titoli che, a seconda delle circostanze, rappresentano una valida alternativa al prodotto recensito.

Help



Siete in difficoltà con il gioco che avete appena comprato, o volete sapere come superare le prime fasi? Questo box è un valido aiuto per affrontare le prime situazioni difficili, in modo da iniziare a giocare subito e avere tempo di familiarizzare con i controlli del gioco. Non è una soluzione, non sono dei cheat, ma solo degli aiuti, tecniche e strategie per farvi subito entrare nella mentalità del prodottoacquistato. Questo box è garanzia del fatto che il prodotto è stato testato a fondo.

Interview



Interview, ovvero in italiano Intervista, è il fiore all'occhiello della redazione di PC Game Parade e rappresenta l'opinione e le impressioni dei programmatori e dei personaggi di primo piano delle software house più importanti nel mondo dei videogame.



E' inutile che acquistiate un simulatore di volo con grafica 3D in alta risoluzione se avete un 286. Per non correre rischi dovete ricorrere a questo box, che sintetizza l'hardware minimo richiesto dal gioco e propone la configurazione ottimale.

Le voci, come da bollini sono:



RAM: indica la quantità minima o consigliata per il funzionamento del gioco.



CPU: il 286 o il Pentium Pro? Leggete qui per sapere se il vostro processore è abbastanza potente.



AUDIO: le schede sonore previste e supportate...



VIDEO: VGA? SVGA o XGA? Nessun problema, questo voce è fatta apposta!



CONTROLLI: E' possibile usare il Thrustmaster, il T2, il Joypad Gravis a 4 tasti? La risposta è qui...



NOTE: Eventuali commenti inerenti alla configurazione trovano sotto questa voce la loro collocazione ideale.



MASTER OF ORION II
BATTLE AT ANTARES



Spazio. Oscuro simbolo di libertà. Libertà delle cose, assoluto legame tra ordine e caos. Prova suprema dell'esistenza di tutto, anche dell'inimmaginabile, ma pure del nulla, o vuoto, così palpabile da sembrare, nel pieno della notte, un immenso soffitto che levita sopra le nostre teste. Così vicino ai nostri occhi, osì lontano dalla nostra mente. Infinità di luoghi, infinità di luci e colori, infinità di spazio...

a cura di Davide "Maska" Mascaretti

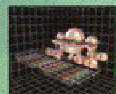
Una notizia fresca di giornata diffusa dai telegiornali ha riscosso non poco interesse nel sottoscritto. Penso che sia meritevole d'attenzione da parte di tutti: sulla superficie della nostra notturna compagna che di nome fa Luna, è stata scoperta, da una sonda spaziale, la presenza di un lago ghiacciato, per la precisione collocato sul fondo del più grande cratere lunare situato nei pressi del polo meridionale del satellite naturale. Ovviamente sono seguite a questa news una serie di ipotesi riguardo l'origine e l'eventuale sfruttamento di questo ghiacciaio. Quella più stupefacente trae le sue conseguenze da una semplice quanto interessante uguaglianza: ghiaccio = acqua = ossigeno. Ebbene sì, quello che è stato il frutto di una probabile esplosione, causata dall'impatto di una cometa sulla superficie lunare, potrebbe essere l'anello mancante della catena di progetti che puntano alla coloniz-

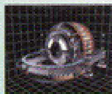
Casa, dolce casa...

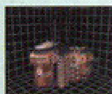


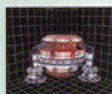
Una volta che abbiamo colonizzato un pianeta che si fa?
Semplice: si costruisce tutto ciò che può rendere la nostra colonia il più efficiente e confortevole possibile. Quello che segue è una piccola parte di tutto quello che può essere edificato fuori e dentro una colonia (non basterebbero tutte le pagine della rivista per elencare l'enorme numero di edifici e amenità varie disponibili al massimo livello tecnologico).


CAPITOL: il cuore del proprio impero. Questo edificio è di estrema importanza per il mantenimento dell'ordine. Perdere la colonia in cui risiede il Capitol significa perdere il controllo del proprio dominio.


HIDROPONIC FARM: il luogo in cui viene prodotto qualsiasi tipo di cibo per la colonia e i suoi abitanti. Ognuno dei propri pianeti deve possederne uno.

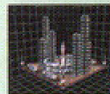

ATMOSPHERIC RENEWER: Elimina qualsiasi particella tossica presente nell'atmosfera dei vostri pianeti. Utile nelle colonie in cui le condizioni ambientali si dimostrano particolarmente avverse.


AUTOMATED FACTORY: Indispensabile per qualsiasi tipo di produzione. E' qui che i vostri lavoratori operano, nelle varie colonie, per costruire tutto ciò che ordinerete.

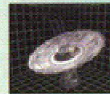

RESEARCH LABORATORY: L'ambiente ideale per qualsiasi scienziato, dotato della migliore attrezzatura di ricerca. Dà notevoli vantaggi ai propri ricercatori.


SPACEPORT: Il luogo in cui avvengono tutti gli scambi commerciali di ogni colonia. Aumenta notevolmente il grado di produzione monetaria di ogni pianeta.


STAR BASE: piattaforma orbitante armata di tutto punto. E' il principale mezzo di difesa per le proprie colonie. Quasi indispensabile...


SPACE ACADEMY: le navi spaziali che sostano in orbita a una vostra colonia in cui è presente questo edificio potranno avvalersi di un aumento di abilità del proprio equipaggio.


FREIGHTERS: questo tipo di nave da trasporto consente lo spostamento automatico di uomini e cibo tra le varie colonie del proprio impero.


SPACE SCANNER: consente di individuare l'avvicinamento di navi nemiche. Inutile dire che saranno disponibili versioni sempre più avanzate.





Data la considerevole mole di fattori da considerare durante il gioco, si rivelerà opportuno darvi qualche utile consiglio.
- La prima cosa da costruire in una colonia appena instaurata è l'Hidroponic Farm. Successivamente, selezionando l'opzione "automatic", lasciate che sia il computer a scegliere le prossime strutture da edificare.
- Se avete appena invaso un pianeta alieno, cominciate ad ordinare la costruzione di un "Alien Control Center", eviterete così, da subito, spiacevoli rivolte con conseguente perdita di unità coloniali.
- Per l'estensione del vostro dominio prendete di mira i pianeti che danno maggiore possibilità di sviluppo delle popolazioni. Evitate quindi i mondi con capacità inferiore alle otto unità coloniali.
- All'inizio di qualsiasi campagna investite nella ricerca di attrezzature utili alla vivibilità dei pianeti. Più avanti si rivelerà molto utile concentrarsi sulla progettazione di dispositivi bellici.
- Fate in modo di distribuire in maniera uniforme le vostre flotte spaziali. A volte non bastano postazioni missilistiche e Star Base per la difesa di una singola colonia: l'apporto di qualche nave darà i suoi vantaggi in caso di attacco alieno. Inoltre tenete le flotte più massicce in orbita ai sistemi vicini alle colonie avversarie.
- Per l'esplorazione di sistemi sconosciuti utilizzate unicamente le navicelle più piccole (come lo Scout). Gli imprevisti causeranno i danni minori.
- Se dovete invadere una colonia utilizzate sempre più di un trasportatore di truppe d'assalto, almeno fino a quando il vostro grado tecnologico raggiungerà un buon livello.
- Nelle battaglie ricordatevi di impiegare le armi disponibili prima contro i missili avversari poi contro le navi nemiche. Comunque la strategia migliore è quella di attaccare in superiorità numerica (non per questo la quantità è più importante della qualità, una flotta di 10 scout è sicuramente inferiore ad un gruppo di almeno tre incrociatori).



Non mancherà la possibilità di assumere persone particolarmente dotate come leaders delle proprie colonie o delle flotte stesse.



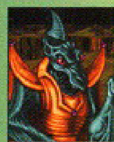
A quanto pare dobbiamo aver messo, senza volere, i bastoni fra le ruote all'Impero di Antaran; lo dimostra questa esplicita schermata.

zazione della Luna. Un sogno? Io penso proprio di no. Se pensiamo che trent'anni fa ci abbiamo messo piede, allora perché non potremo viverci? Si sa, il progresso tecnologico è inarrestabile, avanza esponenzialmente e ciò che oggi è fantascienza, in un futuro molto prossimo sarà realtà. Non è un discorso nuovo, lo so... Ma quando giungono notizie che rendono più concreti certi discorsi rimasti per troppo tempo nel limbo del vago, ecco che le semplici parole si avvicinano sempre più ai fatti. Insomma, è innegabile... Come un tempo l'uomo colonizzò i continenti, in futuro permetterà di colonizzare i pianeti sconosciuti... Come? Quando? Beh, impossibile rispondere, quindi nel frattempo ci dedichiamo ai sogni ad occhi aperti. Se poi

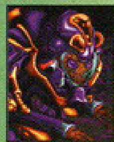


Ma che razza di alieni sono!?!

Ecco un elenco di tutte le razze di alieni nell'immensità dell'universo. Amici o nemici? Sta a voi deciderlo...



ALKARI: questi esseri pseudopennuti di antichissime origini vivono da sempre con un modello politico di livello dittatoriale. Sono abili piloti e conferiscono alle proprie navi un elevato bonus difensivo.



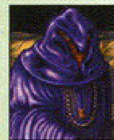
MEKLARS: abili produttori industriali, i Meklars sono politicamente simili agli Alkari. Caratteristica importante: grande conoscenza cibernetica. Vivono perennemente in armature di sostentamento.



BULRATHI: questi orsacchiottoni viventi sono tra i più forti combattenti della galassia (bonus nell'uso di armi e in combattimento terrestre). Retrogradi in campo politico, riescono a sopravvivere alle forze gravitazionali più incisive.



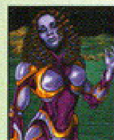
MRRSHAN: veri e propri signori della guerra che prediligono la vita sui più ricchi pianeti. Questi esseri, più che teneri micioni, sono temibili tigrotti predatori, roarr!... (ricordano i mitici Kilrathi vero?)



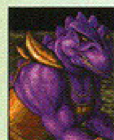
DARLOCKS: maestri dell'invisibile, furtivi e silenziosi i Darlock sono i migliori spioni dell'universo. Abilissimi sabotatori, penetrano anche le più temibili difese. Sono sicuramente amici inaffidabili...



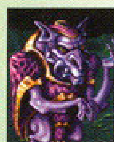
PSILONS: esseri per cui la scienza viene prima di tutto; ricercatori e scienziati nati, i Psilons vivono in pianeti a bassa forza gravitazionale.



ELERIANS: questo popolo di sole donne (wow!) è caratterizzato da una forte propensione alla telepatia. Eccellenti combattenti spaziali che vivono secondo un'organizzazione sociale di tipo feudale. Alla faccia delle amazzoni...



SAKKRA: esperti nella produzione di cibo, questi uomini lucertola si riproducono peggio dei conigli. Vivono in sotterranei e non amano intrufolarsi in colonie aliene per operazioni di spionaggio.



GNOLAMS: questi bizzarri alieni sono dei grandi commercianti. Per loro racimolare soldi non è mai un problema. Dotati di una particolare dose di fortuna, difficilmente non ottengono quello che vogliono.



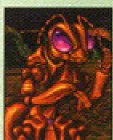
SILICOIDS: sicuramente i più brutti della galassia, per loro lo specchio è l'oggetto più inutile che esista. Crescono molto lentamente, ma in compenso resistono alle condizioni climatiche più impervie. Duri come la pietra...



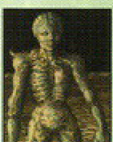
UMANI: inutile spiegare chi siano o come vivano; diciamo che sono tra gli esseri più carismatici in diplomazia e evoluti politica (a quanto pare gli italiani sono ormai estinti...).



TRILARIANS: spaventosi esseri acquatici che prediligono gli spostamenti transdimensionali. Ordinamento politico: dittatura. Segni particolari: perennemente bagnati...



KLACKONS: promotori del detto "l'unione fa la forza", queste formiche giganti sono gran lavoratori sia in campo agricolo che in campo industriale. Amano i pianeti di grandi dimensioni, possibilmente non tossici.



CUSTOM: volete comandare una razza unica nell'universo? Bene, createvela! In base a una particolare distribuzione di punteggi potrete attribuirle, come nei giochi di ruolo, le abilità a voi più congeniali.





Questa è la schermata principale dove possiamo vedere l'immensità della galassia e conseguentemente prendere le nostre decisioni.



Dopo un'invasione portata a termine con successo, i nostri marines hanno trovato qualche interessante marchingegno da aggiungere alla nostra collezione.

attraverso il mercato videoludico giungono nelle nostre mani particolari interpretazioni di questi "sogni", che dire... ben vengano!!! Un esempio viene da casa Microprose e s'intitola Master of Orion 2. Da oggi la vastità dell'universo viene trasportata nei nostri PC sotto forma di CD-ROM, con un videogioco strategico che definire vario diventa un eufemismo. Potremo così esplorare e colonizzare mondi sconosciuti per arrivare là dove nessun uomo è mai giunto prima... (mi vengono brividi di "trekkiana" natura...). Vediamo così cosa ci offre questo prodotto. Dopo una esaltante sequenza introduttiva, possiamo tuffarci nell'avventura. Per prima cosa avremo modo di settare vari parametri di gioco come numero di razze partecipanti (massimo otto), dimensioni della galassia, livello tecnologico, difficoltà di gioco e livello quantitativo delle risorse messe a disposizione dai vari corpi celesti. Successivamente potremo scegliere una tra le tante razze aliene messe a disposizione dal programma, per così assumerne il comando. La campagna ha inizio mostrandoci l'intera disposizione dei vari sistemi solari presenti nella galassia. In base alla difficoltà selezionata potremo iniziare già con



Ecco la capitale del nostro impero. La bella fanciulla ha l'onere di tenere alto il morale della colonia non con esibizioni osé, ma con la sua abilità in diplomazia.

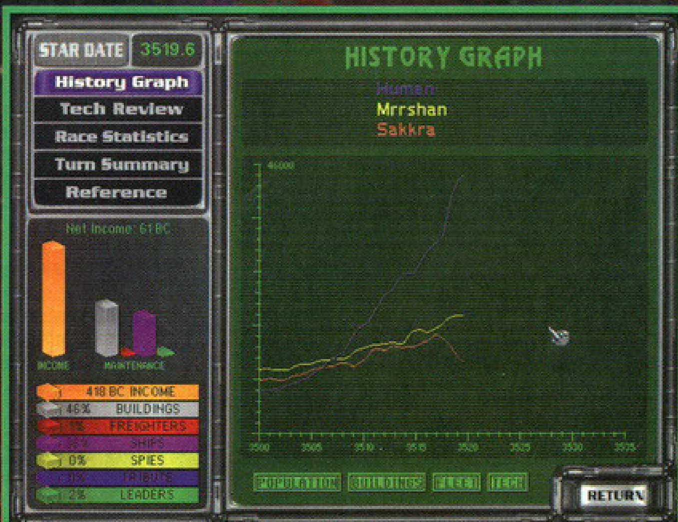
Attraverso questa schermata potremo spostare le varie unità coloniali tra un pianeta e l'altro. Sarà indispensabile costruire apposite navi da trasporto.



Master of Orion (Microprose): Carino, il predecessore di questo titolo. Peccato sia inferiore e ormai un po' vecchiotto.
Ascendancy (Virgin): Meno "simulativo", ma più carino graficamente. Medesima ambientazione.



Per una migliore gestione delle nostre flotte spaziali, potremo avvalerci di una pratica schermata ad esse dedicata.



Degli utilissimi grafici ci mostreranno l'evoluzione del nostro impero rispetto a quelli dei nostri avversari.





Ogni tanto potranno accadere eventi inaspettati che verranno prontamente annunciati dalla GNN, il network più seguito nell'intera galassia. In questo caso pare che un mostro spaziale si stia avvicinando minacciosamente alle nostre colonie.



Vita dura in questa giovane colonia. La superficie di questo pianeta è infatti colpita da forti onde radioattive.

svariate colonie in nostro possesso. Esaminandone una in dettaglio ci accorgeremo che la popolazione presente è suddivisa in tre categorie: farmer, worker e researcher. Questi si occupano rispettivamente della produzione di cibo, della costruzione e della ricerca scientifica. In base al numero di unità coloniali messe a disposizione per ciascun settore avremo conseguenti vantaggi e svantaggi (per esempio pochi ricercatori faticherebbero a ovviare al diffondersi di una eventuale piaga, oppure uno scarso numero di lavoratori rallenterebbe la costruzione di edifici o la produzione di navi spaziali). Nostro compito, all'interno di ogni singola colonia, sarà quello di rendere il pianeta più popolato possibile. Per raggiungere questo obbiettivo dovremo far fronte a diversi ostacoli rappresentati dalle condizioni naturali di ogni pianeta. Per questo si rivelerà indispensabile investire il denaro nella ricerca di nuove soluzioni tecnologiche. Denaro? Certo! Anche nel futuro la principale fonte di sopravvivenza sarà costituita dalla moneta sonante. Infatti ogni prodotto, frutto del lavoro indispensabile dei farmer e dei worker, potrà essere trasformato in veri e propri soldi. Come? Che domande! Con il commercio! Infine bisogna pensare anche alla difesa delle colonie contro eventuali attacchi alieni (ovviamente non siamo soli in tutto l'universo...).
Commercio, difesa, cibo, adeguamento ambientale... ma cosa ci dà i mezzi per ottenere tutte queste cose? Ovviamente dovremo far lavorare i nostri scienziati alla progettazione di svariati dispositivi, edifici specializzati, armi e così via. Avremo così modo di ordinare ai nostri worker la costruzione di spazioporti commerciali, adattatori climatici, meccanismi contro l'inquinamento o per l'arricchimento del suolo, postazioni missilistiche, scudi spaziali, stazioni orbitanti, cyborg, centri ricerche superattrezzati, accademie militari e chi più ne ha più ne metta. Insomma un numero infinito di elementi tecnologici che ci daranno bonus particolari in qualsiasi campo, il tutto per un'efficienza sempre maggiore delle proprie colonie. Per poter allargare il nostro impero avremo a disposizione, sempre che i nostri scienziati le abbiano inventate, delle navi colonizzatrici progettate per edificare le prime installazioni sui pianeti prescelti. Se invece i pianeti interessati sono già colonizzati da altre forme di vita, si rivelerà più efficace l'utilizzo di navi da trasporto militare per l'invasione in superficie. Come vi ho accennato in precedenza ci saranno alieni che, come noi, hanno l'obbiettivo di espandere il proprio dominio. Per questo dovremo avvalerci il più presto possibile di una flotta stellare forte e ben equipaggiata (avremo infatti la possibilità di progettare noi stessi le caratteristiche delle navi spaziali, modificando aspetto, armamento ed equipaggiamento in base al progresso tecnologico compiuto dalla nostra civiltà). Con i nostri antagonisti potremo interagire in svariati modi: si potrà dichiarare guerra o instaurare trattati di pace, inviare spie e sabotatori oppure effettuare scambi di scoperte tecnologiche. Il più delle volte sarà inevitabile affrontare in battaglia le armate avversarie (del resto con tanti amici si sta bene, ma da soli si sta meglio!). Così entriamo nella fase di combattimento: sullo schermo si vedranno le nostre navi fronteggiare quelle nemiche in un ambiente virtualmente suddiviso in quadrati. Il tempo di gioco sarà distribuito in turni che le varie fazioni impiegheranno per lo spostamento delle navi e l'uso delle loro armi. In poche paro-

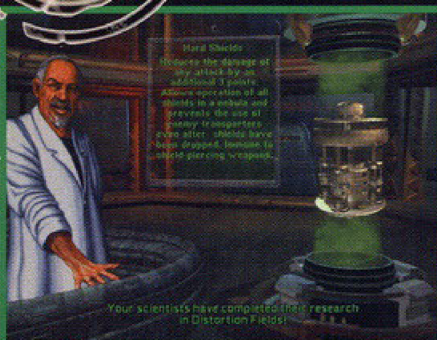


L'impero di Antaran ci sta attaccando con i suoi potenti incrociatori. Venderemo cara la pelle...



Questa è una delle più esaltanti fasi del gioco: la progettazione delle proprie navi spaziali.





I nostri scienziati hanno appena sfornato un nuovo progetto per il bene della comunità. Bravi, continuate così.



Stiamo attaccando una colonia di Mrrshan e a quanto pare non avremo problemi a conquistarla. Notate la pioggia di missili che abbiamo lanciato...

e: la strategia fa da padrone. Le razze aliene che abbiamo avuto modo di vedere prima che iniziasse la campagna non sono le uniche presenti nell'universo. Ci sono infatti le temibilissime truppe di Antaran costituite da flotte spaziali dotate di un enorme potenziale bellico, che ogni tanto ci guasteranno la festa. Inoltre, in qualsiasi campagna che affronterete, è presente il sistema solare di Orion abitato dai Signori dello spazio e custodito da invincibili navi da combattimento chiamate Guardians, batterli sarà una grandissima soddisfazione. Lo spazio è tiranno, quindi con la paura di aver tralasciato qualcosa vi rimando al box dell'opinione, bye... bye!



A quanto pare l'attacco da noi effettuato non deve aver fatto piacere all'Imperatore dei Mrrshan. La pace è finita, guerra sia...



92

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Cari amici esploratori dello spazio, non c'è dubbio, questo Master of Orion 2 è un ottimo prodotto. Non mi divertivo così tanto dai tempi di Millenium 2.2 per Amiga e il suo seguito Deuteros. Mai la colonizzazione di nuovi mondi è stata così ben trasposta in un gioco strategico. Finanza, governo, guerra e diplomazia, un insieme di fattori ben congeniati che fanno di questo gioco un prodotto veramente completo. Se pensiamo, tra l'altro, a l'enorme varietà di elementi tecnologici che ci permettono di instaurare colonie sempre più avanzate, non si può certo parlare di mancanza di varietà, anzi... Per di più la possibilità di costruire come meglio desideriamo le nostre navi spaziali conferisce al già affscinante concept un non so che di appassionante. Le battaglie sono ben strutturate e rendono la giusta idea di quello che può essere un vero scontro spaziale, sebbene la resa grafica, a causa della sua marcata bidimensionalità, non soddisfi appieno. Mossa azzeccata è stata quella di implementare nel gioco un "help on line" molto versatile (premendo il tasto destro del mouse nel punto desiderato, avremo un'accurata spiegazione testuale di ciò che è selezionato). La grafica in generale è ben realizzata, anche se ogni tanto dà l'idea di essere un po' antiquata. Il sonoro comprende musiche d'atmosfera molto opportune anche se ripetitive ed effetti, durante le battaglie, semplicemente soddisfacenti. In fin dei conti non si può certo parlare di grandi novità (quando mai...), soprattutto per quanto riguarda la struttura di gioco, ma nonostante ciò MoO2 difficilmente annoia, grazie ad un giusto dosaggio delle sue potenzialità (man mano che si avanza nel gioco, c'è sempre qualcosa di nuovo da scoprire). Per di più la possibilità di configurare il gioco secondo le nostre preferenze e la modalità multiplayer per più giocatori, rappresentano la ciliegina su una torta di per sé già molto squisita. Insomma, farsi sfuggire questo titolone, per il mio modesto parere, equivale ad un reato.

SPECS





8 MB



Pentium 90



SVGA



Tutte le principali



Mouse



DOS e Win95 compatibile.



MICROPROSE



Ecco il momento dell'invasione! Spetterà ai nostri marines il privilegio di abbattere le difese terrestri aliene.

WALLCOVERING PUBBLICITA' MILANO



La Tecnologia LG Electronics



è il nostro Punto di Forza,



perchè il Vostro Sorriso



è il nostro Punto di Arrivo.




LG Electronics presenta Goldstar:
la tecnologia di oggi e di domani.



Quando si parla di tecnologia, c'è un modello che non bisogna perdere di vista: l'uomo. LG Electronics, azienda leader nel mondo, ha fatto suo questo concetto; i suoi prodotti, espressione di un grande lavoro di progettazione e ricerca, soddisfano le esigenze di oggi e quelle di domani. I monitors Goldstar sono disponibili nei modelli da 14" a 20", **alcuni in versione multimediale**. Design ergonomico, funzione risparmio energia per il rispetto dell'ambiente, predisposizione Plug & Play, sono alcune delle caratteristiche di questi prodotti, garantiti anche dalla certificazione ISO 9241- 3. Con il nuovo CD Rom Drive Goldstar a 8 velocità entri nell'immagine e nel suono in tempo reale. **LG Electronics: è semplice, basta un sorriso.**

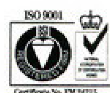


CD ROM
GARANZIA 1 ANNO



MONITOR
GARANZIA 3 ANNI

GoldStar





LG Electronics Italia Spa - 20090 Segrate (MI) Centro Direzionale Il Quadrato
Via Modigliani, 45 - Tel. 02/26968.1 - Fax 02/26968.282

CE






Un esempio di modalità Skirmish: sto giocando contro 7 avversari.




Credo di avere allestito una buona armata. E' giunto il momento di attaccare!

COMMAND & CONQUER RED ALERT™

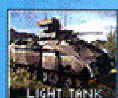
Non avete visto la recensione ed eravate preoccupati perché pensavate non la facessimo? No, tranquilli: come potevamo non prendere in considerazione un gioco/evento come questo?!?

a cura di Alessandro "Zolthar" Debolezza

Sì, ci abbiamo messo un po' più tempo del normale per proporvi la recensione di RA, ma come avrete immaginato non è dipeso da noi, ma dai tempi tiranni del giornalismo settoriale (praticamente la recensione sarebbe dovuta comparire lo scorso numero, ma il gioco ci è arrivato il giorno dopo la chiusura. Chiediamo venia NdBDM). Ora però ci siamo, bando alle ciance quindi; iniziamo. Innanzi tutto due parole sulla trama; è il 1946, Stalin ha "l'idea rivoluzionaria": cosa succederebbe se invece di Hitler ci fosse stato lui? La Russia col suo comunismo sarebbe potuta diventare la dominatrice del vecchio mondo? Beh, l'unico modo per avere delle risposte era quello di eliminare il nazista, quindi gli scienziati sovietici vengono messi all'opera fino a quando viene sfornata una macchina del tempo (bazzecole vero? NdBDM). Così Stalin torna indietro nel '14, uccide Hitler e instaura il suo dominio comunista, dichiarando guerra all'infinito. La storia cambia, le cose peggiorano: ci vuole una forza che possa fronteggiare il nuovo usurpatore. Nasce così l'unione fra Inghilterra, Germania e Francia sotto il nome di Alleati. Il loro scopo? Riuscire a debellare il "rosso" per ristabilire la pace in Europa; il conflitto è aperto, chi la scamperà? Bene, lo storyboard adesso lo sapete, passiamo ad analizzare il gioco, anche perché di cose da dire ce ne sono davvero parecchie. RA è il prequel del precedente Command & Conquer, ma per chi di voi non avesse avuto modo di giocare il primo o uno strategico in generale, beh, vi descriverò in cosa consiste. In

... continua sulle ruote ...

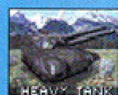




Carro leggero: (Alleati) Spara delle palline ed è utile solo all'inizio.



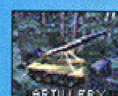
Carro medio: E' il carro più usato. Spara delle buone minelle ed è solido.



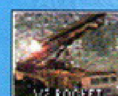
Carro pesante: (Sovietici) E' dirompente, ma lento. Per di più è caro.



Carro Mammouth: (Sovietici) Spara bombe, proiettili e razzi. Ma è lento.



Artiglieria: (Alleati) Lancia delle bombe. Fa male, ma non ha corazza.



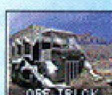
Lanciarazzi: (Sovietici) Spara razzi. E' doloroso, ma molto vulnerabile.



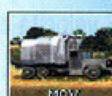
Distributore di mine: Distribuisce mine. Utile solo contro gli appiedati.



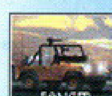
APC: (Alleati) Serve per caricare più truppe e portarle in giro. Ne porta 5.



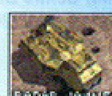
Harvester: Raccoglie oro o gemme. E' indifeso e se lo perdete sono guai.



MCV: E' la centrale di costruzione mobile. E' inerme, lenta e vistosa.



Ranger: (Alleati) Una jeep che spara proiettili, ma è utile solo per esplorare.



Disturbatore radio: (Sovietici) Distorce le trasmissioni: la mappa scompare.



Cosa costruiamo oggi?!?



Centrale energetica: Fornisce l'energia a tutte le strutture; vi consente di costruire le altre.



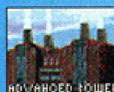
Muraglia: E' una buona difesa, ma i carri pesanti ci passano sopra. Utile solo all'inizio.



Filo spinato: (Sovietici) Tiene lontano le truppe appiedate. Fa solamente scena...



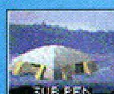
Raffineria: Serve per lavorare l'oro o le gemme. E' indispensabile per avere tanti soldini.



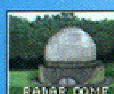
Centrale potenziata: Funziona come la centrale energetica, ma fornisce più energia.



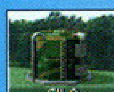
Alloggiamenti: Semplicemente è dove si addestrano tutte le truppe appiedate.



Base sommergibili: (Sovietici) Serve per costruire o riparare i sommergibili.



Radar: Visualizza la mappa dello scenario. In più può dare accesso al satellite.



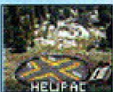
Silo: Mantiene tutti i crediti che non ci stanno nella raffineria; altrimenti si perdono.



Officina: Ripara tutti i veicoli danneggiati e rifornisce di armi i mezzi appositi.



Tesla Coil: (Sovietici) Emette una scarica che uccide o indebolisce il nemico.



Pedana elicotteri: Senza di questa non potrete utilizzare nessun elicottero.



Contraerea: (Sovietici) Spara dei missili ai velivoli a portata di tiro. E' efficace.



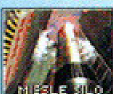
Aeroporto: (Sovietici) Consente l'utilizzo di aerei; in più li rifornisce di munizioni.



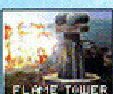
Costruzioni fittizie: (multiplayers) Sono degli edifici falsi. Tutta scena insomma.



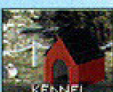
Corazza Invulnerabile: (Sovietici) Serve per creare l'invulnerabilità temporanea.



Silo per missili: (Sovietici) Con questo potrete iniziare a costruire l'atomica.



Torre lanciafiamme: (Sovietici) Una torretta che spara fuoco anziché proiettili.



Cuccia: (Sovietici) Addestra i cani d'attacco. Non sembra, ma è utile...



Fabbrica pesante: Serve per costruire ogni tipo di mezzo. E' indispensabile.



Cronosphere: (Alleati) Serve per creare il Cronoshift. Guardate più avanti...



Generatore GAP: (Alleati) Disturba il radar dei russi, che cannano le traiettorie.



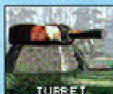
Torretta antiaerea: (Alleati) Spara un sacco di munizioni a ciò che c'è in cielo!



Centro tecnologico: Da accesso a tutte le costruzioni avanzate della base.



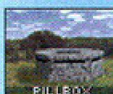
Torretta: (Alleati) Come il lanciafiamme, solo che spara proiettiloni. Lento.



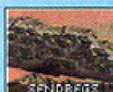
Mitragliera camuffata: (Alleati) Come la mitragliera, solo che si mimetizza.



Porto: (Alleati) Con questo potrete fare tutte le barchette e giocarci in vasca.



Mitragliera: (Alleati) Una postazione dotata di mitragliatrice a ripetizione.



Sacchi di sabbia: (Alleati) Come il filo spinato: fa solo scena e basta.



Con quelle torrette e i carri a difesa, voglio proprio vedere chi riesce a passare!



Forse ho esagerato un po': i miei mezzi sono troppi per quella povera base...

BDM

OPINIONE

Red Alert è Red Alert e i Westwood sono i Westwood. Non c'è che dire, questo prequel soddisfa appieno le aspettative di qualsiasi giocatore: ottima la possibilità di usare sia gli alleati che i sovietici, ottimo il bilanciamento delle unità complementari tra le due fazioni (i sovietici hanno solo i sottomarini, gli alleati possiedono un sacco di navi, di contro questi ultimi non hanno granché presenza nei cieli, mentre i russi possono avvalersi di aerei, paracadutisti ecc.). Insomma Red Alert è un gioco che va assolutamente comprato. Peccato per la modalità DOS che non è del tutto soddisfacente, ma d'altronde lo sappiamo tutti: Windows 95 è, volenti o nolenti, il futuro.
Le nuove modalità di gioco introdotte non sono niente male e completano il quadro di un prodotto ottimamente curato in ogni sua parte. Ammetto che questa recensione è uscita un po' in ritardo, ma il gioco è arrivato a cavallo della chiusura del numero scorso e così sono stato impossibilitato a inserirne la recensione. Rimaneva a questo punto la possibilità di fare un veloce escamotage con una recensione di due-tre pagine. Invece, a mio rischio e pericolo, ho optato per una recensione di ben cinque pagine (numero provvisorio in quanto potrebbero diventare quattro) che penso giustifichi in qualche modo il ritardo. Insomma, l'approfondimento prima di tutto.
Chiusa parentesi.

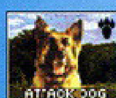
ALTERNATIVA

Command & Conquer (Westwood Studios): E' il primo (il più amato! NdBDM). E' poco meno bello di questo, solo perché è in bassa risoluzione, perché ha qualche bug in più e semplicemente perché è più vecchio.

Warcraft I & II (Blizzard): Il genere di gioco è identico, tale e quale, solo che l'ambientazione è fantasy, con orchi, elfi, bestie rare o pozioni magiche. Il primo è bello, il secondo è spettacolare.

Il caos inizia sulla terra, a piedi ...

ZOOM IN



Cane d'assalto: (Sovietici) Salta addosso agli appiedati che vede. Doloroso, ma fragile. Utile contro le spie, è l'unico infatti che le riconosce



Soldato semplice: Spara con una mitraglietta, ma è innocuo.



Granatiere: (Sovietici) Lancia un sacco di granate. Fa male, anche se esplode da solo!



Lanciarazzi: (Alleati) Ha un bazooka. Spara i razzetti. Fa male, ma solo sugli attacchi a lungo raggio.



Lanciafiamme: (Sovietici) Ha un lanciafiamme, ma è dannoso per i suoi compagni.



Ingegnere: Può danneggiare, riparare o catturare una costruzione. Non è armato.



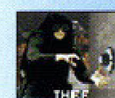
Medico: (Alleati) Può curare i danni degli appiedati, ma non i suoi. E' veloce



Tanya: (Alleati) Avete presente il Commando di C&C? Eccolo con la gonna...



Spia: Può entrare di nascosto negli edifici avversari e acquisire la loro tecnologia.



Ladro: (Multiplayers) Se entra in una raffineria, si prende metà dei suoi crediti.

... arriva al cielo (vai alla prima pagina)...

ZOOM IN



Apache Longbow: (Alleati) E' un elicottero che lancia missili. Fragilissimo.



Hind: (Sovietici) Ha una mitragliatrice che fa poco o niente. Ma è solido.



Chinook: (Sovietici) Un elicottero da trasporto. Funziona come l'APC, ma vola.



Mig: (Sovietici) Lascia missili o razzi. Fa male, ma è tanto veloce quanto fragile.



Yak: (Sovietici) L'unica arma che ha è una mitraglietta. Utile contro gli appiedati.



Badger: (Sovietici) E' un aereo da trasporto. Rilascia i paracadutisti o le bombe.



Notate come ho schierato i miei veicoli. Tra poco li lancerò in un attacco di massa.



Quando dispongo la mia base tengo conto dell'ordine. I mezzi vi circolano meglio...




Io preparo le navi per un assalto acquatico, e quelli mi "bucano" il porto!


Un missile nucleare ha appena colpito la mia base. Tra poco qui non ci sarà più nulla.

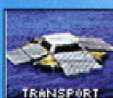
sostanza vi viene messo a disposizione un intero contingente di truppe più una base operativa: col primo dovrete difendere la centrale e attaccare la base avversaria distruggendola mentre con la seconda dovrete creare nuove truppe o armi segrete per avvantaggiare il lavoro del vostro esercito. La prima cosa da fare sarà costruire l'avamposto, in genere costituito da un cantiere più una centrale energetica con una raffineria in modo da accumulare dei crediti, quindi edificare un centro di addestramento per le reclute o una fabbrica pesante per sfornare carri armati. Ovviamente si partirà sempre con un po' di crediti (leggi "denaro") in tasca per iniziare le prime costruzioni, ma dopo un po' finiranno: ecco perché c'è sempre un edificio capace di convertire qualche sostanza in soldi. Qua dovrete raccogliere dell'oro o delle pietre preziose usando un furgoncino apposito il quale porterà il materiale alla raffineria che lo lavorerà convertendolo in denaro. Mentre fate ciò dovrete difendere la base dagli attacchi del nemico. Bisognerà perciò gestire i soldati in modo da sopravvivere fino a quando potrete costruire delle protezioni adeguate come torrette, mitragliere o muraglie a difesa degli edifici più importanti. Se i mezzi si danneggeranno potrete ripararli o farne di nuovi; quando ne avrete un buon numero potrete andare ad attaccare la base avversaria. Prima però dovrete trovarla girando per



- Costruite per prima cosa una centrale energetica, poi una raffineria e subito dopo una fabbrica pesante: la difesa della base è la prima cosa da rendere operativa.
- Se avete un numero discreto di mezzi, costruite quante più torrette potete: sono utilissime e tengono lontano il nemico. Se poi sono tante, lo massacrano.
- La mappa è importante: guardarla vi aiuta a stabilire la tecnica di attacco, vedere da dove arrivano i nemici, stabilire i punti deboli della vostra e della loro base...
- Per indebolire il nemico la tattica migliore è distruggergli l'Harvester: senza crediti non può costruire nulla. Ovvio che dovrete buttare giù anche i silo e le raffinerie.

... prosegue per mare...





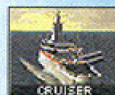
Trasporto: Funziona come l'APC, solo che questo naviga in acqua. E' inerme.



Nave d'assalto: (Alleati) E' come la jeep. Spara proiettili, ma serve per esplorare.



Ammiraglia: (Alleati) Spara missili e granate. Ha una portata media ed è fragile.



Incrociatore: (Alleati) Spara missili, granate e bombe. Ha una portata enorme!



Sottomarino: (Sovietici) Lancia siluri, fa male e non si vede. Però è lentissimo.

... e va ben oltre!





Impulso Sonar: (Alleati) Quando lo si attiva, rileva la posizione dei sommergibili.



Aereo spia: (Sovietici) Passa veloce sul territorio nemico e ne rivela la mappa.



Paracadutisti: (Sovietici) Li potete lanciare dove volete: sono carne da macello.



L'atomica: (Sovietici) Lancia un missile nucleare che spacca tutto. Impreciso.



Cronoshift: (Alleati) Sposta un determinato numero di truppe da un posto all'altro. Il teletrasporto.



Satellite GPS: (Alleati) Fa comparire subito tutta la mappa senza "buchi neri".

le mappe del playground, tenendo sotto controllo il radar: all'inizio tutto sarà buio e vi mostrerà solo la vostra postazione, ma man mano che progredirete nell'esplorazione del territotio, questo si diraderà mostrandoci cosa abbiamo scoperto. Quando avrete trovato la postazione nemica dovrete abbatterla, cercando di superare le difese in un modo più o meno consono, smantellando gli edifici più i mezzi dell'avversario per portare a termine la missione, passando quindi alla successiva. Progredendo nelle campagne vi verranno dati nuovi mezzi distruttivi o edifici capaci di mettervi a disposizione tecnologie avanzate, armi speciali o altro: il vostro arsenale sarà sempre ben fornito, tanto quanto quello del nemico. Questa a grandi linee è la struttura portante dei titoli definiti strategici, dei quali Red Alert fa parte. Difatti tutto ciò sarà più o meno quello che dovrete fare anche in questo prequel, ma le novità rispetto al suo predecessore sono parec-




Mi sono rimasti solo gli elicotteri e quattro carri, ma me li farò bastare!

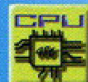

Questa foto mostra un Tesla Coil all'opera. Immortalare quel fulmine è stato un'impresa.

chie. Partiamo con le missioni: queste non saranno solo come il prototipo descritto, ma varieranno dall'infiltrazione di una spia nel centro di comando avversario alla liberazione di un nostro amico, dalla scorta di un convoglio attraverso un territorio ostile all'acquisizione di una particolare tecnologia (tra queste cito l'ottava missione degli alleati: dovrete proteggere la Cronosphere per oltre 40 minuti dai ripetuti attacchi rossi. Non c'è tempo per nulla, dovrete solo combattere, sfornare mezzi, costruire torrette, mantenere il livello di energia al massimo o riparare gli edifici danneggiati: non c'è tempo per né per sferrare un qualsiasi attacco né per altro. Non ho mai visto nulla di così adrenalinico!). Come avrete osservato, le missioni variano molto soprattutto grazie all'inserimento del fattore tempo che mai prima d'ora si era visto. Passiamo ora ai fondali: le mappe di RA sono enormi, occupano fino a 4x4 schermate: quasi il doppio rispetto alle normali. Gli scenari poi sono ambientati in paesi diversi, tra campi innevati, terreni brulli, isole, lande desolate o montagne, ma anche edifici veri e propri (le ultime due missioni delle rispettive fazioni). Inoltre sono state introdotte nuove unità o edifici, primo fra tutti il medico da campo capace di reintegrare la vitalità degli appiedati (per non citare i velivoli o i mezzi d'acqua). L'IA del computer è stata migliorata: il nemico è più intelligente, fugge, si nasconde, chiama i rinforzi, arriva più numeroso, stringe alleanze. Ma non è tutto: finalmente sono state introdotte delle hot key che gestiranno le truppe. Potrete infatti selezionare quante unità vorrete e assegnare loro un numero, cosicché richiamandolo, tutti i veicoli collegati verranno riselezionati assieme. Potrete fare delle formazioni durante gli spostamenti, forzare il combattimento contro un'unità amica, ordinare un movimento casuale e soprattutto schiacciare direttamente un appiedato nemico che vi da noia. L'interfaccia è sempre la stessa, ovvero una barra laterale (a destra) sulla quale comparirà in alto la mappa attiva (o il simbolo della fazione) e nelle due colonne sottostanti gli edifici o i mezzi implementabili: con un click sinistro si impartisce l'ordine (anche di attacco) mentre con quello destro lo si annulla. Sopra la mappa vi è l'ammontare dei crediti mentre sulla sinistra delle due colonne c'è una barra cilindrica, ovvero l'indicatore del livello di energia della base: se non c'è energia, gli edifici si danneggeranno, le costruzioni termineranno più lentamente o molti edifici cesseranno di funzionare (primo fra tutti il radar). Ci sono anche dei gadget, ovvero delle casse sparse per lo scenario. Mentre in C&C queste contenevano solo denaro, in RA vi serberanno delle sorprese: potranno contenere crediti, ma anche esplosivo che deflagrerà non appena gli sarete sopra, l'invulnerabilità temporanea, nuovi mezzi alleati oppure ... niente. Le musiche? Stavolta le tracce audio non sono disponibili da subito, bensì compariranno una dopo l'altra a missione terminata, aggiungendosi lentamente. Cosa dire dello Skirmish? Beh, l'opzione multiplayers via rete, connessione diretta mediante cavo seriale o Internet non bastava, così i Westwood hanno inserito questa particolare modalità di gioco. Si tratta a tutti gli effetti di un livello multiplayer fatto però contro il PC: potrete giocare fino in 8 su oltre 15 scenari diversi dalle mappe ufficiali. Ma se non vi bastasse, sappiatelo: c'è pure un editor per costruirsi il proprio scenario! Insomma, mi sembra di avervi detto proprio tutto!





8 MB



486 DX2 66Mhz



SVGA 1 MB RAM



Sound Blaster o compatibili



Mouse & tastiera



Meglio tanta RAM più un Pentium. Giocarci sotto DOS è sconsigliato







93

GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

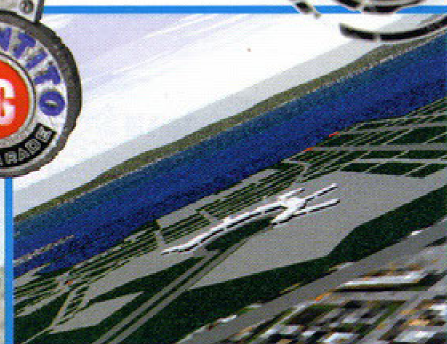
Devo ammetterlo: non vedevo un titolo così grintoso da un frego di tempo, nemmeno Warcraft II era riuscito a impressionarmi così. Perché "solo" 93? Beh, la prima cosa da dire è che in fondo C&C e RA sono uguali, poco è cambiato: non che questa sia una pecca, però le cose da fare sono quelle; l'unica vera innovazione consiste nella modalità Skirmish. In pratica è come giocare a C&C dopo avergli tolto molti bug, dopo averlo corretto. Poi c'è da aggiungere che l'IA è migliorata, ma non abbastanza. Ora gli avversari hanno nuove tattiche d'attacco, fuggono, chiamano i rinforzi, ma si incastrano ancora tra di loro per superare un ostacolo o non calpestano i propri compagni per fuggire, perdendo tempo. Qualche difetto persiste, l'"incastramento" dei mezzi quando sono in riparazione nell'officina (non li potete più muovere). Il gioco poi ci mette una vita a caricare, sembra una cassetta del C64; sotto DOS non esiste l'alta risoluzione mentre sotto Windows non si può disabilitare la barra laterale. Il parlato nel gioco è ottimo, ma quello degli intermezzi non mi è piaciuto. Nulla da dire sulle musiche (spettacolari), sulla giocabilità o su tutto il resto di Red Alert (se proprio vogliamo dirla tutta, anche i difetti citati sono sorvolabili, ma è doveroso segnalarli): il gioco è davvero bello, non averlo sarebbe un delitto! Con queste premesse Tiberian Sun dovrebbe veramente essere un classico...

E' difficile scrivere il cappello di una recensione quando uno è nelle mie condizioni. Voi dite di no? Mah, forse non avete visto come sono combinato in questo momento (anche perché sarebbe stato molto difficile, visto che state leggendo una rivista).

A cura di Stefano Gradi



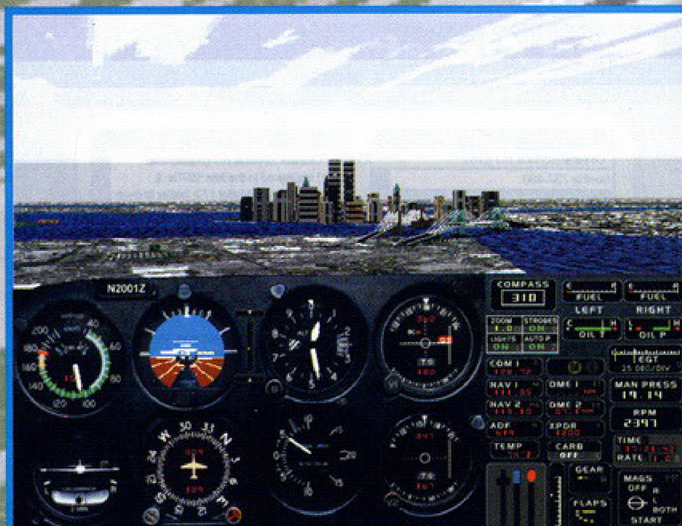
Manhattan nel suo splendore, adesso tenterò di passare tra le due torri gemelle.



Lì in basso potete osservare lo splendido aeroporto San Francisco International, tra poco dovrò inventarmi un atterraggio.

Microsoft Flight Simulator

Dovreste vedermi, in piena crisi mistica, seduto sulla sedia della mia camera, le gambe abbandonate sulla scrivania, la tastiera appoggiata in vita quasi come fosse una chitarra, jeans strappati e maglietta "progressiva". Davanti a me un monitor che trasmette Word senza interruzioni pubblicitarie, una birra ormai agli sgoccioli e un bel sacchetto di biscotti che addolcisce questo momento di grande malinconia.
Probabilmente non vi fregherà assolutamente niente di questo, però scrivere mi aiuta a farmi sentire meglio, quindi al posto di una recensione vi racconterò una favola.
Ehi, non temete stavo solo scherzando, se solo ci provassi qualcuno potrebbe incavolarsi sul serio, anzi meglio iniziare a parlare di Flight Simulator, anche perché le cose da dire sono veramente tante.
Dunque, il simulatore di volo civile più famoso e più accurato del mondo è tornato tra noi reincarnandosi nella sua sesta versione, questa volta funzionante solo e soltanto sotto Windows 95 grazie alle ormai consuete librerie DirectX.
Flight Simulator, sin dagli albori, è stato concepito per ricreare esperienze di volo civile nel salotto di casa propria, scordatevi HUD, radar, armi laser e chaff, dimenticatevi MiG, SU-27, F-16, F-22 ed EF2000, cancellate dalla vostra mente ogni sorta di waypoint, di mappe militari e di missioni complicatissime con tanto di rifornimento in volo.
Gli aerei che potete pilotare hanno il nome di Cessna 182 RG, Learjet 35A, Schweitzer 2-32, Sopwith Camel e, new entries, Boeing 737-400 e Extra 300S; un mix tra aerei dedicati al trasporto di persone e velivoli acrobatici.
Ciò che salta subito all'occhio è la diversità di peso del manuale, avendo giocato fino a ieri la versione 5.1, posso tranquillamente affermare che alla Microsoft avevano finito la carta: il manuale precedente era formato da ben 302 pagine e ognuna aveva una quantità di testo pressoché doppia rispetto a questa edizione che annovera soltanto 95 facciate. Voi vi chiederete il perché di questa stranezza, andando avanti con gli anni la complessità del gioco è aumentata notevolmente e di pari passo è salito il numero di istruzioni necessarie al fine di scoprire ogni più piccolo segreto del simulatore; come è possibile ciò?
Semplice, ormai va di moda essere online, in tutto e per tutto. Pensavate forse che la Microsoft potesse essere da meno? Ma no, naturalmente, ed è per questo che il manuale è completamente online, accessibile in qualsiasi momento durante il gioco. La ridotta versione cartacea contiene giusto giusto un riassunto dei comandi, le istruzioni per l'installazione e una breve scheda tecnica degli aerei.
Sul CD trova posto anche un completo corso di volo che interesserà sicuramente sia i novellini che i veterani; complimenti per l'accuratezza, molte volte la precisione riposta nello scrivere un manuale è indicativa della qualità complessiva del prodotto.
Passiamo ora al simulatore vero e proprio, analizzando le opzioni più importanti tra le miriadi disponibili. Flight Simulator riproduce virtualmente il nostro pianeta, volendo sarebbe possibile intraprendere il giro del mondo; le aree graficamente fedeli alla realtà sono però limitate ad alcune zone di notevole importanza quali Chicago, Londra, Los Angeles, Las Vegas, Monaco di Baviera, New York, Parigi, San Francisco, Seattle e Tokyo.
Una volta scelta l'area geografica preferita (ferma restando la possibilità di viaggiare verso



Un'altra veduta di New York, tra poco virerò a destra e atterrerò lungo la quinta strada.

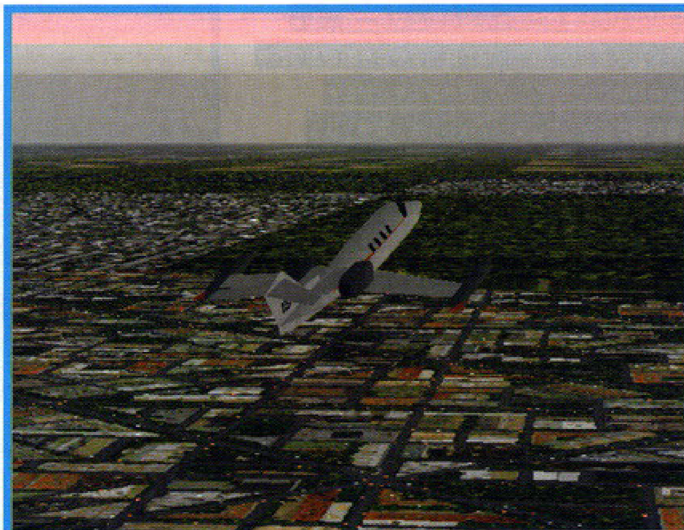


Il Learjet in virata su Las Vegas, potete ammirare gli splendidi alberghi Luxor ed Excalibur.





In lontananza si inizia a scorgere la sagoma dell'Empire State Building, magari trovo King Kong appeso lì sopra.



Sto girovagando da ore alla ricerca della Tour Eiffel, visto che ancora non l'ho trovata, dovete accontentarvi di questa panoramica sulle campagne parigine.

qualsiasi destinazione mondiale), bisogna selezionare l'aeroporto di partenza: pensate che tutte le piste di decollo e atterraggio rispecchiano fedelmente la realtà, persino nell'orientamento rispetto all'asse terrestre.
Volendo si possono anche impostare variabili quali situazione meteorologica e ora del giorno e della notte; i più esperti voleranno in situazioni critiche causate da vento, pioggia, neve o nebbia, magari all'alba, al tramonto, o alla luce della luna, che sarà più o meno visibile a seconda del giorno (notte) in cui si sta volando.
Se poi tra voi c'è qualche pigrone che non ha voglia di dover fare tutte queste scelte, potrete tranquillamente limitarvi a optare per uno dei tanti voli preimpostati. Questi non sono altro che delle specie di missioni in cui vi viene indicato l'aeroporto di partenza, quello di arrivo ed eventuali scali; non mancano poi percorsi obbligati come potrebbero essere il passaggio sotto il Golden Gate a San Francisco, volare in mezzo al World Trade Center (le torri gemelle, che poi tanto uguali non sono) a New York, o l'atterrare nel piazzale antistante la Casa Bianca a Washington. I piani di volo non sono così semplici come potrebbe sembrare a prima vista, la maggior parte delle volte le condizioni meteorologiche sono proibitive e, come se non bastasse, qualche strumento di navigazione potrebbe essere fuori uso.
Come in tutti i simulatori che si rispettano, esiste l'opzione quick start, ossia decollo immediato dall'aeroporto di Chicago e via verso nuove e sconosciute destinazioni.
A questo punto una domanda sorge spontanea: "Allora, io abito a New York, ho un aereo personale (il Learjet) e voglio passare il weekend a Las Vegas con la mia morosa. Scelgo l'aeroporto Kennedy come base di partenza; visto che devo necessariamente fare uno scalo tecnico, decido di provvedere a Phoenix. Sosta di una mezz'ora circa per comprare i Jumpin' Beans



Flight Unlimited (Looking Glass): Simulatore di volo acrobatico uscito circa un anno fa; era caratterizzato da uno stupefacente dettaglio del paesaggio. Un vero classico!

A.T.P. (Sublogic): Simulatore di volo civile, seduti nella cabina dei più comuni aerei dedicati al trasporto passeggeri dovevate eseguire tutte le procedure comuni in un normale volo di linea. Carino, ma comunque inferiore.



- Sedetevi sul vostro seggiolino e allacciate le cinture.
- Accendete i motori, regolatene la potenza al massimo ed estendete i flap di una posizione.
- Attendete che vengano raggiunti i necessari giri al minuto e mollate i freni.
- Mantenete la direzione della pista di decollo e, una volta raggiunta una velocità di circa 150 nodi, tirate indietro la cloche fino a raggiungere un'inclinazione di 15 gradi.
- Una volta in volo, ritirate il carrello e attendete di essere a un'altezza dal suolo pari a 10000 piedi prima di iniziare qualsiasi manovra.

Capito tutto? Spero di no perché seguendo questi miei consigli potreste schiantarvi dopo venti secondi...

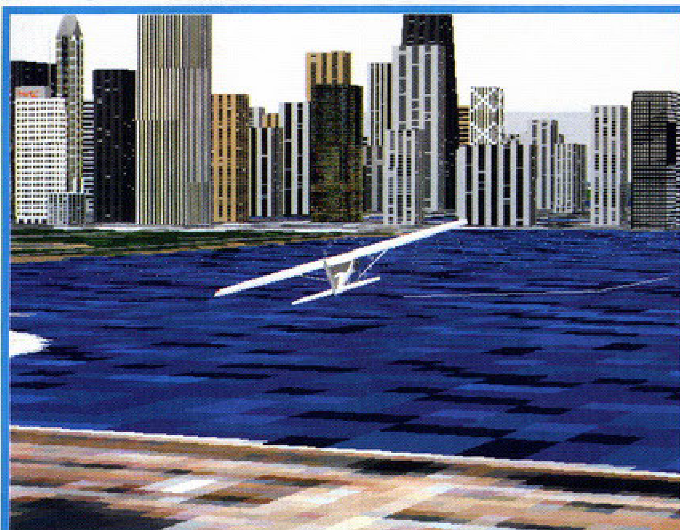


In mezzo ai grattacieli di Chicago, spero di non schiantarmi contro uno di essi perché non ho voglia di farmi la bua.



La schermata di selezione degli aerei, per ognuno è riportata in sintesi la scheda tecnica.




Che bello, sto per tentare un ammaraggio nel lago Michigan. L'acqua sarà fredda?


Il tramonto, la luna e un Boeing 737-400 che sorvola Sydney; cosa volere di più dalla vita?

(fagioli saltellanti) e poi via alla volta della città dai mille colori. Come faccio a dirigermi verso i miei obiettivi, come faccio a richiedere il via libera alle varie torri di controllo, come riuscirò a trovare la pista giusta e centrarla in pieno, magari con le ruote del carrello e non con il muso?"
Tutto questo è molto semplice... ehm non proprio: è facile tanto quanto lo è nella realtà. Tutti gli strumenti realmente presenti sui velivoli civili, sono stati implementati nei loro corrispettivi virtuali. Voi novelli piloti dovrete necessariamente abituarvi a dialogare (prendere a pugni) con cose tipo VOR, DME, ADF, ILS, ALS, EFIS e altre sigle molto simili che indicano un particolare apparato radio. Non mi sembra il caso di stare qui a spiegarvene il significato e il funzionamento perché 112 pagine sono già un buon numero, ma non basterebbero e comunque questo non è il manuale di gioco.
Mi sembra di avervi elencato tutte le caratteristiche salienti di Microsoft Flight Simulator 6.0 for Windows 95 As Real As it gets (per una volta mi sono levato lo sfizio di scrivere per intero il nome del prodotto), quindi passo a elencarvi le caratteristiche tecniche.
La grafica è in SVGA con una definizione di 640x480 pixel e i colori usati sono 256 (vi consiglio vivamente di impostare Windows con queste opzioni, prima di avviare il programma, altrimenti potreste andare incontro a fastidiosi rallentamenti). Il sonoro è adeguato alla simulazione, per fortuna non sono presenti fastidiose musichette che potrebbero distogliere l'attenzione dai numerosi segnali radio provenienti dalla torre di controllo o da altri aerei; il rumore del motore di questi ultimi mi sembra abbastanza fedele alla realtà, anche se il Cessna assomiglia molto alla lavatrice di casa mia.
Ok, sapete tutto quello che dovete sapere su questo ultimo prodotto Microsoft, non mi resta che lasciarvi al commento,mai come questa volta necessario. Un momento, che sbadato, mi stavo dimenticando di descrivervi l'opzione più importante: Load & Save. Pensate che, quando siete in volo e la mamma vi chiama per andare a cena, per evitare problemi di blackout improvvisi, potete salvare la vostra posizione in modo da poterla richiamare in seguito dopo l'abbuffata. Lo stesso vale anche per tutti i piani di volo che create e per tutte le opzioni che decidete di modificare.





8 MB

Provato con athena



Pentium 75Mhz



SVGA 1 MB RAM



Sound Blaster e compatibili



Mouse, Joystick, Tastiera



Raccomandato CD-ROM 4x, Pentium 133Mhz



Microsoft


Quello che vedete è un ormai ex-velivolo, tra poco resteranno solo briciole.



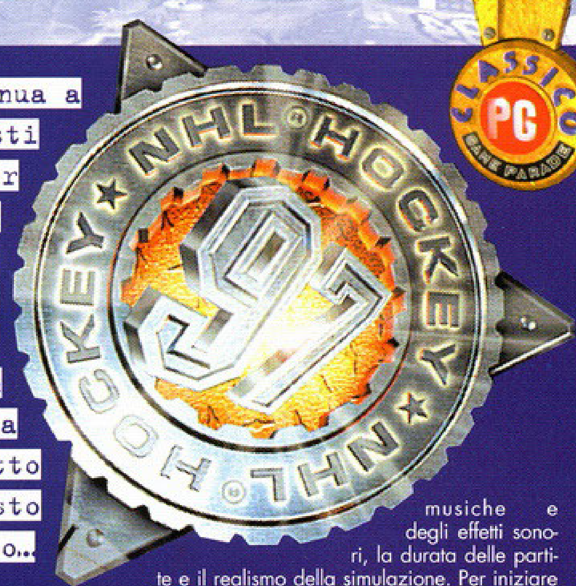
90

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Devo dire che aspettavo con impazienza questo nuova versione di Flight Simulator, volevo vedere che vantaggi avrebbe saputo trarre la Microsoft dalle nuove tecnologie. Purtroppo devo constatare che non ci sono molte differenze rispetto alla versione precedente, la 5.1 (eccezion fatta per le lezioni di volo). L'aspetto visivo e il dettaglio grafico degli scenari sono rimasti sostanzialmente invariati, e purtroppo questo non va molto a vantaggio della valutazione globale che avrebbe potuto (e dovuto) essere più alta. Mi spiego meglio: alla luce degli standard attuali, mi sembra che la definizione delle texture non sia il massimo, forse perché quello che salta subito all'occhio è l'eccessiva grandezza dei pixel, che diventa incredibile avvicinandosi al suolo e agli edifici. Con questo non voglio dire che graficamente il prodotto non sia all'altezza, semplicemente poteva essere realizzato meglio. Il resto mi sembra che sia di ottima fattura: tutti i particolari sono curati nei minimi dettagli, il solo fatto di aver inserito le frequenze radio di tutto il mondo rende l'idea della qualità della simulazione. Proprio questo però è il punto cruciale: questo non è un videogioco normale, non ci sono obiettivi da perseguire, né tantomeno nemici da sterminare; è solo e soltanto una simulazione di volo creata per il puro piacere di librarsi nell'aria stando comodamente seduti davanti a un monitor. Quindi avvicinatevi a questo titolo solamente se siete disposti a passare ore e ore ad apprendere nozioni di volo, di navigazione e di comunicati radio; se amate i giochi d'azione statene alla larga. Ottimo per tutti coloro che hanno già le precedenti release... e per coloro che in qualche modo si sono stufati di F22/bis/SuperExtraFightin'maniacs Commander.







La sfiga continua a imperare in questi giorni: dopo aver bruciato l'alimentatore (sostituito a tempo di record), arrivo in redazione in un freddo lunedì mattina dopo aver già scritto la recensione di questo titolo...

A cura di Stefano Gradi

... copio il contenuto dei dischetti su Mario (il computer della redazione che uso di solito) e, sorpresa, le foto ci sono tutte, però manca l'articolo che deve essersi perso chissà dove nei meandri del mio hard disk Perciò eccomi qui a scrivere per la seconda volta la recensione di NHL 97, simulatore di hockey su ghiaccio pubblicato dalla EA Sports. Voi tutti vi ricorderete le precedenti edizioni e, in particolare, quella dell'anno scorso. NHL 96, infatti, non dimostrò di essere un capolavoro: il cambiamento di impostazione grafica non riuscì a mantenere l'elevato livello di giocabilità dei due titoli precedenti. Quest'anno i Pioneer (già autori di Need 4 Speed NdBDM) ci hanno riprovato, saranno riusciti a produrre un bel gioco? Mah, siamo qui apposta per dirvelo. La spettacolare introduzione riprende il puro stile dell'Electronic Arts, un mix tra sequenze animate e filmati che introducono il giocatore nel mondo dell'hockey su ghiaccio (non so perché, ma questa frase mi sembra di averla già usata in precedenza in occasione di un altro titolo). Una volta terminata, ci si ritrova davanti al menù principale dal quale è possibile selezionare le varie modalità di gioco e le molteplici opzioni. Queste permettono di variare il livello di dettaglio grafico, il volume delle musiche e degli effetti sonori, la durata delle partite e il realismo della simulazione. Per iniziare a giocare però, bisogna scegliere se disputare un'amichevole, affrontare una stagione o soltanto i playoff. Successivamente è necessario decidere con che squadra scendere in campo, o meglio, sul ghiaccio. Questa operazione può risultare molto complicata a causa dell'elevato numero di formazioni disponibile: sono presenti tutte le 26 squadre iscritte alla National Hockey League americana, le due formazioni All-Stars delle due conference (Eastern e Western) più alcune rappresentative nazionali. Dopo un esauriente briefing riguardante le caratteristiche delle compagini selezionate, si è pronti per indossare gli affilatissimi pattini. Entrare (in modo virtuale, naturalmente) nel palazzetto è assolutamente spettacolare: le tribune e la lastra di ghiaccio ruotano a tutto schermo mostrando le incredibili potenzialità del Virtual Stadium.

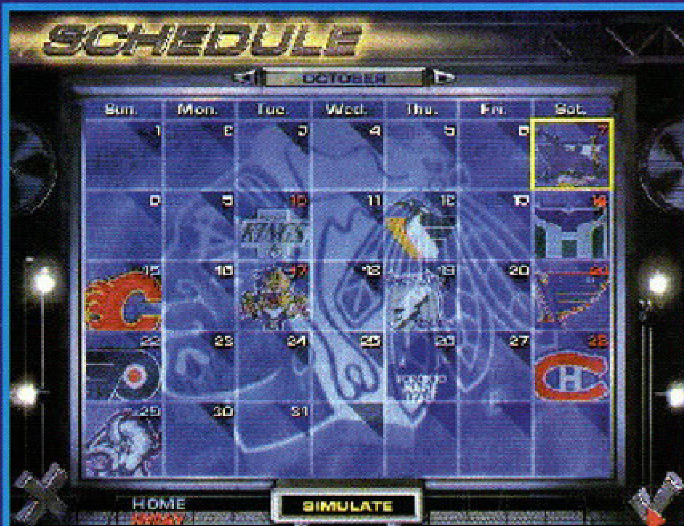
Dalle foto vi sarete accorti che gli elementi grafici sono costituiti da poligoni ricoperti da texture ultra-dettagliate. Le animazioni dei giocatori sono state realizzate utilizzando la tecnica del motion blending, che consiste nel filmare una persona (in questo caso un giocatore professionista della NHL) e poi digitalizzarne i movimenti.

Le visuali disponibili durante le partite sono ben otto; durante il replay diventano praticamente infinite, grazie alla possibilità di fissare un punto di vista qualunque. La gestione della squadra è completa, dovrete tenere conto delle singole caratteristiche per ogni giocatore, compreso l'affaticamento dello stesso nel corso di una partita, provvedendo a opportune sostituzioni.

Essendo NHL 97 un titolo dell'ultima generazione, non poteva certo mancare la modalità multyplayer che comprende gioco via modem, connessione diretta, via Internet e tramite rete locale fino a un massimo di otto giocatori.

Non vi ho ancora parlato della sezione a me più cara: musica ed effetti sonori. Le musiche sono rockeggianti e caricano al massimo in vista di un confronto agguerrito; durante la partita sentirete piccoli brani suonati da un organo, come nella tradizione americana. Da quest'anno è poi presente il commento in tempo reale, di pregevolissima fattura; l'unica limitazione è data dalla necessità di 16 MB di memoria RAM per poterlo sentire.

Purtroppo lo spazio è tiranno e soprattutto mancano due ore alla chiusura del numero (già in ritardo per gli affari suoi NdBDM), quindi vi lascio al commento.



Il calendario della stagione, nelle caselline corrispondenti ai giorni delle partite, trovate il logo delle squadre da affrontare.





8 MB

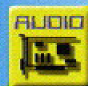




Pentium 75Mhz



VGA/SVGA



Tutte le principali



Mouse, Joystick, Tastiera



Raccomandato Pentium 133Mhz, 16MB RAM, SVGA 2MB, CD-ROM 4x






Gol spettacolare, l'esultanza è più che meritata!

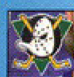


- Per iniziare scegliete i Detroit Red Wings o i New York Rangers.
- Cercate di avvicinarvi alla porta avversaria con passaggi continui e veloci, non tentate mai azioni in solitario, visto che vi bloccheranno senza troppe esitazioni.
- Il metodo migliore per segnare consiste nel passare la palla a un giocatore defilato sulla sinistra e tirare di prima intenzione.
- Non preoccupatevi se all'inizio non riuscirete a segnare nemmeno un gol, con un po' di pratica ovvierete a questo problema in men che non si dica.

Tutte le squadre



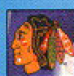
Ed ecco un veloce elenco dei team presenti

 ANAHEIM – MIGHTY DUCKS

 BOSTON - BRUINS

 BUFFALO - SABRES

 CALGARY - FLAMES

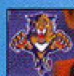
 CHICAGO - BLACKHAWKS

 COLORADO - AVALANCHE

 DALLAS - STARS

 DETROIT – RED WINGS

 EDMONTON - OILERS

 FLORIDA - PANTHERS

 HARTFORD - WHALERS

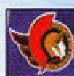
 LOS ANGELES - KINGS

 MONTREAL - CANADIENS

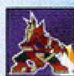
 NEW JERSEY - DEVILS

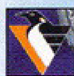
 NEW YORK - ISLANDERS

 NEW YORK - RANGERS

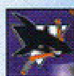
 OTTAWA - SENATORS

 PHILADELPHIA - FLYERS

 PHOENIX - COYOTES

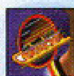
 PITTSBURGH - PENGUINS

 SAINT LOUIS - BLUES

 SAN JOSE' - SHARKS

 TAMPA BAY - LIGHTNING

 TORONTO – MAPLE LEAFS

 VANCOUVER - CANUCKS

 WASHINGTON - CAPITALS



Face off! Pronti a dare l'anima pur di uscire vincitori!



NHL 95 (EA Sports):
Non ho menzionato il titolo del 96 perché non merita assolutamente, questo invece era quanto di meglio si potesse avere con una grafica bidimensionale.

Brett Hull Hockey (Accolade):
Simulazione hockeystica uscita l'anno scorso, certamente non può competere con NHL 97.



95

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Dopo svariati mesi, ecco un titolo che può fregiarsi dell'ambito riconoscimento di PC Game Parade Classico, e devo dire che se lo merita in pieno. NHL 97 è un capolavoro in termini di tecnica e di giocabilità: la qualità grafica e sonora è assolutamente incredibile, le animazioni sono fluide e non rallentano l'azione di gioco. Il commento play-by-play è favoloso, se Fifa ci aveva abituato bene, NHL 97 ci dà l'impressione di essere seduti davanti a un televisore.
Come già detto, la giocabilità si attesta su livelli altissimi, non appena si prende il controllo della propria squadra preferita, difficilmente si riesce a staccarsi dal monitor, pensare di smettere di giocare è un qualcosa che non passa neanche per la testa. A proposito di questo vi segnalo un particolare: voi tutti sapete che l'hockey è un gioco duro, le botte e i colpi proibiti si sprecano; in NHL 97 è possibile prendere a pugni gli avversari, esibendosi in veri e propri match di pugilato (peccato che questo comporti un'espulsione per circa cinque minuti). E questa è solo una delle tante chicche presenti in questo gioco, non c'è che dire, una realizzazione con i fiocchi.
Mi dispiace non avere più spazio a disposizione, potrei andare avanti per ore a parlarvi di questo gioco, purtroppo devo necessariamente fermarmi qui. Un'ultima cosa: se adesso non mettete giù la rivista e non uscite di corsa a comprarlo, non siete degni di essere chiamati videogiocatori.



Oops, mi sa che gli ho fatto un po'male.



Gran controllo del puck e imminente conclusione a rete; il gol è nell'aria.



Dentro una base nemica col mech. Le esplosioni sono piuttosto buone.



Guardate la grafica sottomarina: ammirate i bagliori provenire dalla superficie!





8 MB





Pentium



SVGA 1 MB RAM



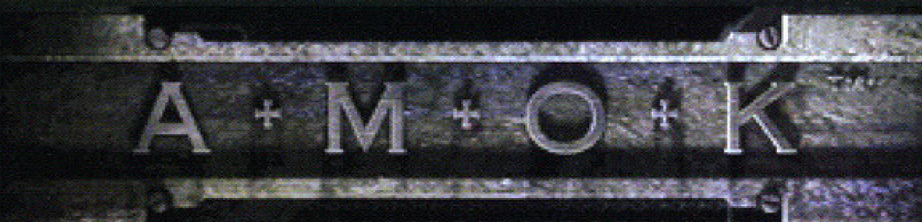
Le più diffuse



Joy, tastiera, mouse







Non è solo un shoot'em up, un arcade, un simulatore! Cosa è? E' Amok...

a cura di Alessandro "Zolthar" Debolezza

Passato? No. Presente? No. Futuro? E beh, se non è acqua è pan bagnato ... vabbé, comunque: sì, siamo in un futuro a caso. La solita multinazionale megalomane ha dichiarato guerra anche ai sassi per la conquista delle ultime risorse minerarie rimaste e per farlo ha deciso di contare su di voi, Gert Staun, un mercenario che farebbe di tutto per un po' di soldi. Così, a bordo della vostra navetta trasformabile chiamata Slambird vi tuffate direttamente nell'avventura, con l'unico scopo di portare a termine tutte le missioni che vi verranno propinate, in modo da grufolare un bel po' di quattrini. Cosa è Amok? Beh, diciamo che potrebbe essere uno shoot'em up se le missioni non variassero così spesso, diciamo anche che potrebbe essere un clone di Doom se avesse più agibilità nei movimenti, diciamo pure che potrebbe essere un gioco arcade se ci fossero più bonus e un maggiore assortimento di nemici. Amok invece non è nessuno dei tre tipi, mentre al tempo stesso lì è tutti e tre contemporaneamente possedendone dei particolari senza approfondirli per delineare definitivamente un genere. Così ci troviamo in mano un gioco nel quale tutto ciò che dovremo fare sarà prendere i comandi di una navetta o di un mech (a seconda del livello questi cambieranno aspetto) e sparare a tutto quello che vedremo davanti a noi per cercare di uscire dal livello. Tutto ciò all'interno di scenari molto ampi, dai fondali sottomarini ai più assolati deserti, dalle montagne più impervie alle più ampie campagne. Ci saranno nove campagne da portare a termine, ognuna delle quali costituita da un numero imprecisato di sotto missioni: ad ogni missione vi verrà assegnato un mezzo diverso e ogni volta troverete nuovi obbiettivi, nuovi nemici, nuove armi (missili, bombe, mine di profondità, laser, granate) o gadget (scudi, riparazione, potenza, invulnerabilità, armatura); tutto questo ambientato in un mondo 3D che si svelerà pian piano grazie agli effetti di fading delle nebbie. Beh, guardatevi le foto, leggetevi i box e poi ditemi voi cosa ne pensate.



Gli appiedati sanno far male: soprattutto se non sono soli. Come in questo caso.



Archimedean Dynasty (Blue Byte): Ricorda Amok soprattutto perché è ambientato sott'acqua. Il concept di gioco non è proprio vicino. AD del resto è parecchio più bello.

Descent I & II (Interplay): Gli somigliano perché sono i capostipiti di questo genere di giochi. Però le diversità ci sono: Descent è più complesso di Amok in ogni senso.



- La prima cosa che dovrete fare sarà di capire se state utilizzando il mezzo di terra oppure la navetta: da vicino non si capisce, allontanate quindi la visuale.
- Tenete sempre sotto controllo la bussola: i fondali sono enormi e perdersi è facile. Fossi in voi cercherei di arrivare a fine livello.
- Come in Quake, o Doom in genere, c'è la possibilità di usare lo strafe. Questa opzione è comoda soprattutto se i nemici sono statici.



80

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Non è malvagio. Non è imperdibile. Insomma, è un buon gioco godibile al punto giusto. Avete presente quel genere di prodotto che utilizzate quando non avete nulla da fare o siete stanchi di giocare alle solite cose? Ecco, Amok è una cosa del genere, tipo Swiv 3D, bello da giocare senza impegno. Non è perfetto, ma ha un concept gustoso: è una via di mezzo tra vari stili e ciò è interessante, ma proprio per questo lo considero più un esperimento che un giocone risolutivo. La grafica per esempio è molto bella, dettagliata, ma i fondali sono spogli da far paura: sempre il solito azzurrino, niente altro. Le navette non si schiodano dal suolo se non sulle montagne basse mentre i mech sono molto legati nei movimenti, le visuali di gioco sono poche, come gli add on. Le armi ci sono, ma più o meno sono sempre quelle, ovvero missili o raggi laser, nulla di anomalo o innovativo. I colori non sono tantissimi, gli effetti sonori quasi non si sentono e l'interazione con quello che ci circonda non è elevatissima. In compenso la musica è qualche cosa di incredibilmente spettacolare (le tracce audio sono irresistibili, soprattutto se amate la progressive!), la programmazione del gioco è ottima tanto da non richiedere dei PC superdotati per girare bene e le missioni variano abbastanza da non renderlo noioso. Insomma, a me è sembrato un bel giochino, carino, apprezzabile da chiunque.



athena

SE TUO FIGLIO VUOL NAVIGARE CON MARIO,
NON COMPRARGLI UNA BARCA



SLAM TILT
THE PINBALL GAME

Al videogiocatore non far sapere quanto è buono il pinball con le mele...

a cura di Gianluca Tosca.

La domanda che tutti vi starete sicuramente ponendo è se quello che ho appena scritto abbia senso. Ebbene in tutta sincerità vi dico NO!, assolutamente NO! Probabilmente avrebbe più senso se chiedeste l'ora ad una persona e quella vi rispondesse che il suo pesce rosso è logorroico. Mi sembra il caso di iniziare a parlare di questo benedetto gioco che si da il caso essere proprio un flipper. Quattro tavoli a disposizione, di tema e struttura differenti, quarantasette diverse tipologie di gioco e cinquanta minuti di musica. Senza tralasciare la modalità a otto giocatori e un multiball a quattro palline. Insomma questo prodotto mira molto alla velocità di gioco e alla somiglianza con i flipper in molle e respingenti; infatti vanta anche il pannello elettronico dove oltre al punteggio vengono rappresentate le varie animazioni. Un punto di forza di questo gioco. Queste ultime spaziano dalle parti "meccaniche" mobili: la macchina e l'astronave a quelle, già citate, sul display del punteggio. Sono tutte molto simpatiche e decisamente uguali a quelle che si trovano nelle macchine delle sale giochi o dei bar. Anche i diversi giochi, dal Jackpot all'extraball sono tutti comuni al vasto mondo dei flipper. Nei tavoli di Slam Tilt troverete generalmente quattro rampe e i vari giochi saranno soprattutto basati su di esse. Dovrete far andare la pallina su e giù per questi astratti "corridoi" oppure farla passare più volte in uno stesso percorso o ancora farla semplicemente salire sulle varie rampe per un certo numero di volte. Tutto questo in una grafica rigorosamente bidimensionale. I temi dei quattro tavoli sono (come potrete ammirare dalle immagini) i pirati, lo spazio, i mostri e le macchine. Tutti corredati dai loro bei giochi (o missioni se preferite). Nel tavolo dei demoni, ad esempio, dovrete spappolare lo zombie in poco meno di un minuto, in quello dei pirati sfuggire alla deleteria passerella, e così via. Un veloce accenno alle missioni dove dovrete sparare o guidare usando i tasti del flipper. Ecco, ci sono! (più veloce di così...). Ora però vi lascio perché serve il computer al mio cane che deve rielaborare un algoritmo (e poi tra l'altro il PC è pure suo!).



77

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Eccovi qui pronti a sentire il mio giudizio e consiglio per poi mandarmi a quel paese se la pensate diversamente. Il prodotto in questione non è affatto brutto anche se mi sembra abbastanza lontano dall'essere il pinball di riferimento per gli amanti delle palle che girano e non. La pallina si muove in modo plausibile. La realizzazione grafica è discreta, anche se bidimensionalità e grandezza del tavolo le tolgono molti punti. Mi spiego. Usando l'Autozoom la parte del pinball che vedrete è esigua. Senza, sarà il tavolo che risulterà un po' piccolo. Per la cronaca la risoluzione può essere 800*600 o 640*480. Il sonoro è gradevole con quattro diverse musiche a tema per gli altrettanti flipper. Particolarmente fastidiosa l'impossibilità di usare tasti differenti da quelli previsti nelle quattro configurazioni possibili. Inoltre i giochi e altre caratteristiche sono molto simili nei vari tavoli. Senza infamia e senza lode... Bello, però non aggiunge nulla al genere. Per Appassionati.

SPECS

Provato con athena



8 MB



Pentium



SVGA



Sound Blaster & friends



Tastiera



Necessita del DirectX e di Windows 95. Consiglio un CD-Rom 6x







Absolute Pinball (21st century): flipper frenetico, con molte animazioni e grafica ben curata.

Pinball Construction Kit (21st century): costruitevi il vostro flipper. Originale



Vi elargirò con gioia dei consigli per giocare con profitto al vostro pinball. In tutti e quattro i tavoli bisogna prima attivare e poi accettare le varie missioni. Per prima cosa dovete far passare la pallina su una delle rampe, per poi sbatterla nei siti appositi per accettare le missioni: la stazione spaziale nel tavolo dello spazio o la bocca del lupo in quello dei demoni. Mi raccomando attenzione alle luci che indicano chiaramente cosa fare in ogni missione.



Che pauraaa il tavolo con i mostri.



Che pauraaa il tavolo con i pirati.



GRAND PRIX MANAGER 2

Siete degli aspiranti Schumacher o dei novelli Villeneuve? Beh...allora forse dovreste provare a giocare con F1GP2, poiché questo gioco non fa proprio per voi! Stavolta infatti la Microprose ha deciso di rendere felici tutti gli emuli di Jean Todt e dei fan di Briatore.

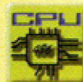
a cura di Diego "Douglas" Cossetta

SPECS



8 MB





486 DX2 66Mhz



SVGA



Sound Blaster e compatibili



Mouse o Tastiera



MICROPROSE

Ebbene sì, eccomi di nuovo qua! Dopo un mese di assenza da queste pagine, causato da un upgrade del computer che si è rivelato essere invece un'odissea (evidentemente - citando Manzoni... "non s'aveva da fare"), sono proprio contento di poter tornare a dedicarmi a pieno regime all'hobby che amo di più.
E quale modo migliore di ricominciare, se non con un titolo dedicato alla Formula 1?
In questo periodo dell'anno, purtroppo, l'unico modo che i fanatici di Hill & Co. hanno per saziare la loro fame di automobilismo, è quello di seguire con attenzione l'appuntamento settimanale con Grand Prix, oppure accontentarsi della paginetta che la Gazza dedica talvolta ai test pre-campionato.
Per la gioia di tutti gli appassionati però, ecco all'improvviso comparire all'orizzonte questo Grand Prix Manager 2; come già accennato nel cappello introduttivo, non si tratta di un titolo dedicato agli amanti dell'azione, ma di un prodotto che punta tutta la sua attenzione sugli aspetti prettamente manageriali e strategici del mondo

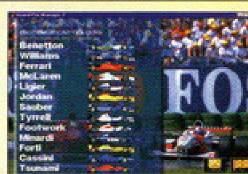
ZOOM IN

Sono un tipo dai gusti difficili...

In Grand Prix Manager 2 sarà possibile cambiare e personalizzare tutto il modificabile; per ogni particolare, infatti, è disponibile un editor, che darà a tutti la possibilità di far diventare realtà i propri sogni automobilistici più reconditi.



Questa prima schermata permette di cambiare il nome della casa, la sua nazionalità, il nome del team manager, il logo della scuderia, la casa produttrice del motore...beh, potrebbe quasi bastare no?



Invece no, non basta! Ai più anticonformisti è data anche la facoltà di cambiare i colori delle auto.



E per finire, cosa direste se poteste variare a piacere anche i nomi dei piloti, dei meccanici e degli ingegneri o modificare i punti assegnati per la vittoria, il calendario, il DNA di Schumacher, la traiettoria dell'orbita lunare... va bè ...non esageriamo (ma poco ci manca).



Ecco la schermata principale da cui è possibile accedere a tutte le opzioni del gioco. L'immagine sullo sfondo può essere cambiata e scelta tra un discreto numero di screenshot in SVGA tutti ottimamente realizzati.



L'officina: sarà qui che deciderete le caratteristiche e la qualità dei pezzi da montare sulle vostre vetture. Mentre in questo caso abbiamo a che fare con la carena dell'auto, esiste anche un ambiente simile relativo alle parti meccaniche interne.





Durante la stagione dovrete gestire le proposte dei diversi sponsor, che vi pagheranno più o meno a seconda della zona in cui esporrete le loro insegne.



Un ulteriore tocco di classe consiste nella possibilità di poter gestire l'intero settore relativo al merchandising della propria casa...uno sballo!



Ecco i circuiti su cui potrete effettuare i vostri.



L'icona con le due frecce in basso a destra vi servirà a stabilire la velocità con cui dovrà scorrere il tempo nel corso della competizione.



Per il povero Rosset le cose non si mettono molto bene: è già costretto a rientrare ai box dopo soli 3 giri!

della Formula 1. Ma vediamolo nel dettaglio. Dopo la breve sequenza introduttiva costituita da immagini statiche in perfetto stile GP2, vi sarà data la possibilità di scegliere il tipo di contratto da stipulare: se non opterete per l'opzione Quick Start, infatti, dovrete decidere se cimentarvi in un'esperienza a breve termine (di solito con le scuderie minori), i cui obiettivi sono di vincere una o due gare nella stagione iniziale e qualcuna di più in quella successiva, o in una a lungo termine, dove le case più forti vi proporranno di portare le loro vetture alla vittoria del titolo mondiale in un massimo di tre o quattro anni.
Una volta che avrete stabilito dove vi porteranno le vostre ambizioni, e dopo aver passato la notevole sezione di personalizzazione di tutti i dati a voi, verrete catapultati direttamente dietro la vostra scrivania di direttore generale. Il vostro compito sarà quello di determinare i parametri relativi a tutti (e dico tutti) gli aspetti della vostra gestione: potrete così prendere decisioni a livello economico, imprenditoriale, tattico, meccanico e così via. Sarà vostro compito decidere le strategie e gli assetti migliori: durante le gare dovrete gestire i box, dare istruzioni ai vostri piloti e guidarli dal primo all'ultimo giro verso la vittoria finale.

Vi toccherà tenere d'occhio il livello tecnologico delle vostre auto e spingere gli ingegneri a sviluppare nuovi studi e progetti, finalizzati a dare la paga a tutti i vostri avversari: dovrete mantenere i contatti anche con le altre case e sarete in grado di stipulare con esse contratti di collaborazione ed alleanze che vi permetteranno piano piano di raggiungere i gradini più alti della classifica fino all'agognato trionfo nel campionato del Mondo. Tutto qui? Nooo... andate a leggere il commento, i box e soprattutto le didascalie e ne scoprirete delle belle.



Grand Prix Manager (Microprose): il primo della serie: meno opzioni, dati relativi alla scorsa stagione e stesso schema di gioco. GPM2 ne è la naturale evoluzione e - se si deve scegliere - non ha senso non preferire l'ultimo nato di casa Microprose.

F1 Manager (Europress): valida alternativa a questo titolo. Recensito nello scorso numero.



La prima cosa che vi converrà fare, prima di preoccuparvi troppo degli aspetti economici della vostra gestione, sarà quella di prendere una certa confidenza con gli assetti delle vetture e con le conseguenze che derivano dalle modifiche alle singole componenti; cercate dunque di dedicare un bel po' di tempo ai test, annotandovi di volta in volta le variazioni causate dai vostri interventi sulla meccanica.
Cercate di seguire i consigli che i vostri meccanici vi danno per migliorare gli assetti, dato che le indicazioni fornite dal pilota dopo ogni test si rivelano pressoché inutili.
Una volta che avrete acquisito confidenza con l'ambiente dei box e dopo che sarà cominciata la stagione vera e propria, ricordatevi che - in occasione delle gare - è molto dispendioso portarsi dietro e mantenere tutto lo staff: quando dovrete affrontare le trasferte, quindi, cercate di selezionare in modo oculato i collaboratori davvero indispensabili, così da non gravare troppo sul bilancio della scuderia.





Devo dire che - essendo un grande estimatore del genere manageriale - questo Grand Prix Manager 2 mi è davvero piaciuto molto. E' difficile trovare un gioco così completo e ricco di particolari: se però da un lato la grande quantità delle variabili da tenere sotto controllo e l'enorme mole di dati a disposizione potrebbero scoraggiare i neofiti, dall'altro questo apparente ostacolo è ampiamente compensato da un'estrema semplicità della struttura di gioco e dall'interfaccia veramente user-friendly; infatti, sebbene ci siano decine di menù diversi, non si ha mai la sensazione di essersi "persi" in quanto si ha sempre la piena consapevolezza di dove si è e di cosa si stia facendo.
La grafica fa davvero una bella figura, grazie alle numerose immagini SVGA tutte molto nitide e suggestive. Il sonoro è ridotto ai minimi termini: due o tre motivetti di sottofondo e la telecronaca con i nomi dei piloti digitalizzati.
L'unica nota negativa che mi ha fatto pensare non poco è stata che - pur possedendo un lettore CD 8X - durante le gare il gioco continuava a soffrire di noiosissime e continue mini-pause di caricamento dovute probabilmente alla ricerca dei nomi per la telecronaca...mah, misteri dell'hardware (oppure del fatto che la versione in tuo possesso, seppur definitiva, era su gold disk la lettura del quale, a volte, da problemi su alcuni lettori CD NdBDM).
Criticabile inoltre la scelta di non permettere il gioco a tutto schermo, visto che sarete "costretti" a beccarvi sempre ai bordi della finestra utilizzata da GPM2 lo sfondo del vostro desktop; ma è una questione unicamente estetica.
Comunque, in conclusione, se siete degli appassionati di Formula 1 non posso far altro che consigliarvi questo gioco, assicurandovi che - prima di riuscire a portare i vostri piloti ai primi due posti del mondiale - ne passeranno di settimane!



Scorcher

Cosa succede se mescoliamo una corsa di moto, un lontano futuro e il gioco del biliardo?

a cura di
Massimo "NKZ" Nichini

Vi siete mai chiesti come vengono "catturate" le fotografie che corredano e completano una recensione? Sicuramente non potete nemmeno immaginare della notevole influenza che queste immagini possono avere sul tasso adrenalinico del redattore che non riesce a prenderle e (peggio ancora) su quello del caro BDM quando gli viene riferito che "quel dannato gioco XXYZZ non si grabba (dal verbo to grab, italianizzato come veniva...) neanche con un cacciavite"...
Perché vi espongo queste problematiche redazionali? Beh, fondamentalmente perché per grabbare le foto di Scorcher ho veramente sudato le proverbiali sette camice e ancora non sono bastate. Ma parliamo del gioco.
Ammettetelo, il sogno della vostra vita è sempre stato quello di cavalcare una bellissima moto futuristica, talmente avanzata da non necessitare di ruote (figuriamoci! E' dalla preistoria che siamo legati all'inutile concetto di ruota per i mezzi da trasporto...), ma in compenso dotata di un interes-

BDM



Innanzitutto, prima di elencare eventuali difetti, errori ed omissioni, mi sembra doveroso elogiare le tracce audio assolutamente eccezionali e l'impostazione dei menù molto "alternativa" e di stile. Per ciò che riguarda il gioco vero e proprio effettivamente anch'io nutro qualche perplessità pur essendomi divertito parecchio mentre NKZ cercava di grabbare le foto. La barriera principale di questo titolo è data dalla dimestichezza necessaria per ottenere dei risultati; detto in soldoni: dovrete imparare a utilizzare al meglio il vostro mezzo e per fare questo dovrete essere pazienti.
La grafica non mi è dispiaciuta (eccezion fatta per l'alta risoluzione, davvero troppo lenta), ma forse è un po' troppo "scura".
Per il resto non ho veramente nulla da obbiettare; Scorcher rappresenta un ottimo titolo, un ottimo arcade dotato di alcune potenzialità forse non sufficientemente approfondite in fase di sviluppo. E per finire con una canonicissima frase: dedicato agli appassionati, oppure, dategli un occhio prima di aprire il portafoglio, o ancora, un mancante vincente che riesce a collocarsi in buona posizione nella lunga competizione degli arcade per PC...







8 MB



Pentium



VGA/SVGA



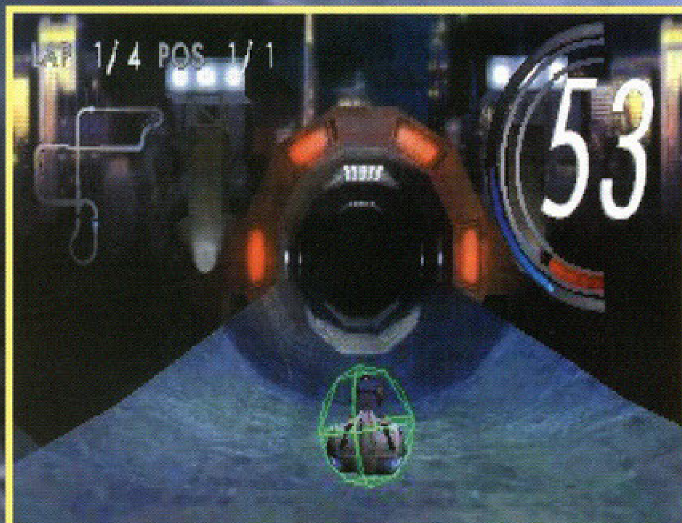
Sound Blaster e compatibili.



Tastiera, Joypad, Joystick ecc ecc.







In prima posizione all'entrata di un tunnel, spero solo di non andare a sbattere subito all'uscita, visto che c'è una curva paura.



Lotta all'ultimo sangue, voglio assolutamente la quarta posizione!



80

GRAFICA:

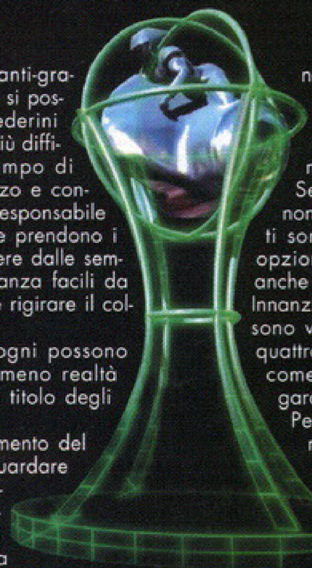
SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

Partiamo dai pregi: Scorcher è un gioco dotato di un'ottima grafica, è veloce (sempre che si giochi in bassa risoluzione), frenetico, ben strutturato, e grazie anche ad un sonoro bello pompato, incute un tasso adrenalinico non indifferente. E adesso tocca ai difetti... Innanzi tutto lo scorrimento è sì veloce, ma solo se giocato in bassa risoluzione, perché appena si prova a cambiare questo parametro con qualcuna di quelle belle modalità SVGA avrete la netta sensazione di aver buttato un chilo di melassa sul nostro bel microprocessore... Lo schema di gioco poi diventa noioso e ripetitivo già alla terza o quarta partita (e tenete presente che il fatto di dover rigiocare tutte le gare precedenti se per caso doveste perdere l'ultima corsa non aumenta certo la longevità di questo titolo), mentre la giocabilità è si più che sufficiente, sempre a patto che abbiate qualche mezz'ora da dedicare al sistema di controllo (non che sia poco intuitivo, semplicemente si fa molta fatica a comprendere come il mezzo risponde ai nostri movimenti...). Insomma, Scorcher non è un brutto gioco, semplicemente qualche accorgimento in fase di testing (come accorgersi che nessuno a casa propria ha un mainframe per far girare il gioco in 800x600 a 65000 colori...) e soprattutto qualche modalità di gioco e (proprio perché voglio essere puntiglioso) un numero maggiore di circuiti avrebbero cambiato il destino di questo titolo... Questo è tutto!

santissimo dispositivo anti-gravità e, visto che le moto si possono aggiustare ma i sederini rotti sono molto ma molto più difficili da "saldare", un campo di forza per proteggere mezzo e conducente. Quest'ultimo è responsabile della forma a "bocce" che prendono i veicoli, come potete scorgere dalle sempre presenti e mai abbastanza facili da grabbare foto, ma è inutile rigirare il coltello nella piaga...



Bene, da oggi i vostri sogni possono diventare realtà, o perlomeno realtà simulata, grazie al nuovo titolo degli Scavenger.

Mettiamola così: il divertimento del prossimo millennio sarà guardare dei tizi lanciarsi con le suddette meraviglie tecnologiche in improbabili circuiti costruiti per esaltare la sfida e la spettacolarità della gara.

Vi state domandando come si svolgono le suddette gare?

Beh, Scorcher prevede (dal menu di scelta principale) tre diverse opzioni di gioco: il campionato (sul quale mi dilungherò tra qualche riga, non temete), il time attack (o gara contro il tempo) e la pratica (che fa quel che dice permettendovi di scegliere tra tutti i circuiti a disposizione per migliorarne la conoscenza).

Se delle ultime due modalità di gioco non c'è molto da dire (a parte che i circuiti sono sempre gli stessi in tutte e tre le opzioni), sul campionato qualcosa si può anche raccontare.

Innanzi tutto i partecipanti ad ogni gara possono variare di numero (in alcune siete in quattro, in altre in sei e così via...), così come i giri di pista che compongono la gara vera e propria.

Per passare alla gara successiva sarà necessario piazzarsi tra i primi tre arrivati alla gara precedente.

Le piste sono molto varie e interessanti, infarcite di curve e saliscendi come se piovesse; tutte sono caratterizzate da un atmosfera cupa e vagamente cyberpunk.

La grafica può essere sia in alta che in bassa risoluzione, purtroppo questa seconda modalità rallenta eccessivamente la velocità generale; comunque la qualità generale sembra essere decente.



Giusto un paio di consigli per chi aspira ad essere la "palla d'energia più veloce dell'universo"...

* Attenzione all'uso dei turbo che possono diventare molto dannosi specialmente se usati in curva e prima di un salto...

* Utilizzate molto i controlli di frenata (i comandi a fianco al turbo), perché aumentano l'aderenza e l'angolo di sterzo del vostro mezzo, e a volte sono l'unica cosa che impedisce di andare a sbattere.



Slipstream 5000 (Gremlin): gioco di corse futuristiche pubblicato circa un anno e mezzo fa. Ai suoi tempi stupì per la grafica.

Megarace 2 (Mindscape): seguito di uno dei primi videogiochi realizzati su CD. Netti i miglioramenti rispetto al primo episodio, anche se la grafica precalcolata può non piacere.



Ma nel futuro si correrà tra le mura dei castelli? A giudicare da questo tracciato sembra proprio di sì!



Vai col turbo KITT! Oops, forse ho sbagliato telefilm; o videogioco (esisteva, esisteva, per C64, bei tempi quelli NdBDM)...



DEATH RALLY



Il nostro amico dell'Underground Market è sempre disponibile a venderci di tutto, l'importante è poterselo permettere!



Ad ogni turno di gioco è possibile iscriversi a una delle tre gare disponibili...

È dicembre (lo so che quando leggerete questa recensione sarà ormai gennaio inoltrato, ma abbiate lo stesso un poco di compassione per noi che quotidianamente viviamo nel paradosso temporale più totale!), il mese del Natale, delle feste, delle vacanze e dei regali, ma anche della neve, della colonnina di mercurio che strapiomba sotto lo zero, delle brinate e dei "Porcoggiuda che freddo!". Tutti quelli che fra di voi hanno la fortuna di possedere un certo documento rosa sul quale è stato apposto un ritratto impietoso sanno che quando arriva il freddo l'automobile necessita di qualche attenzione in più: si controlla l'antigelo, meglio essere sicuri che la batteria sia un poco carica (altrimenti alla prima brinata chi la accende più?) eccetera eccetera. Dove voglio arrivare? Beh, vi dico soltanto che poco prima di mettermi di fronte al mio fidato piccì per scrivere questo articolo ero ibernato dentro la mia scassomobile (chiamarla autovettura mi sembra esagerato) a imprecare per il freddo e per essermi dimenticato che A) Dovevo mettere l'antigelo, B) E' molto probabile che a meno cinque gradi la macchina sia un cubetto di ghiaccio semovibile, C) Il riscaldamento della macchina non funziona da secoli e D) Ho scordato a casa la fiamma ossidrica (l'unica cosa che possa sciogliere mezzo chilo di ghiaccio uniformemente formatosi su vetri e parabrezza). Se non fosse stato per il tempestivo soccorso offertomi da un carissimo amico (facciamo come i giornali seri che mettono sempre uno pseudonimo per evitare rappresaglie ai tizi citati) soprannominato "Padre Pio" (a causa delle stigmate che si è procurato ad entrambe le mani in un rovinoso incidente in motorino), venutomi in soccorso con una tinozza di acqua bollente (con la quale ha "benedetto" tutti i cristalli del cassonetto motorizzato con il quale scorrazzo per Milano e dintorni), probabilmente io stasera non sarei mai arrivato a casa per scrivere questi deliri giornalistici. Ma passiamo ora a parlare del soggetto di questa recensione e cioè di Death Rally, ultimo sforzo congiunto degli sviluppatori della Remedy Entertainment e della GT Interactive, che, ci tengo a sottolinearlo, con le macchine ha molto a che fare. Abbiamo di fronte infatti l'ennesimo gioco di guida nel quale dovrete dimostrare quanto siete bravi, facendo mangiare la polvere ai vostri nemici in ogni modo possibile ed immaginabile.
Avete capito bene, in DR (come tra l'altro è intuibile dal nome, non certo la quintessenza della tenerezza) la sportività di decubertiana memoria dovete proprio scordarve-

Una gara devastante, dove tutti i partecipanti mettono a repentaglio la propria vita per raggiungere la vittoria finale a qualunque costo...

A cura di Massimo "NKZ" Nichini



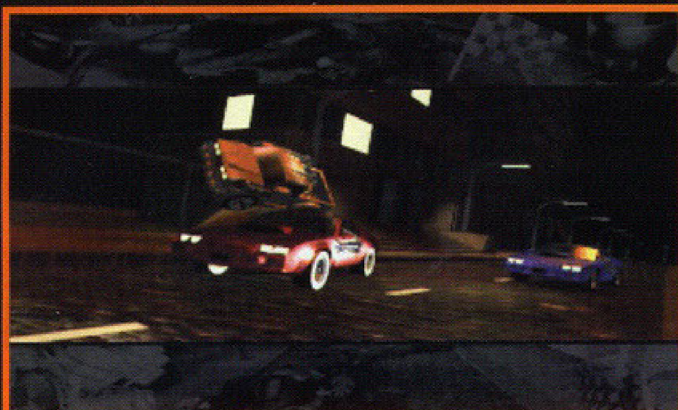
 RAM MINIMA	8 MB 
 CPU	486 DX2 66Mhz
 VIDEO	VGA/SVGA
 AUDIO	Sound Blaster e compatibili.
 CONTROLLI	Tastiera, Joypad, Joystick ecc ecc.
 SOFTWARE HOUSE	

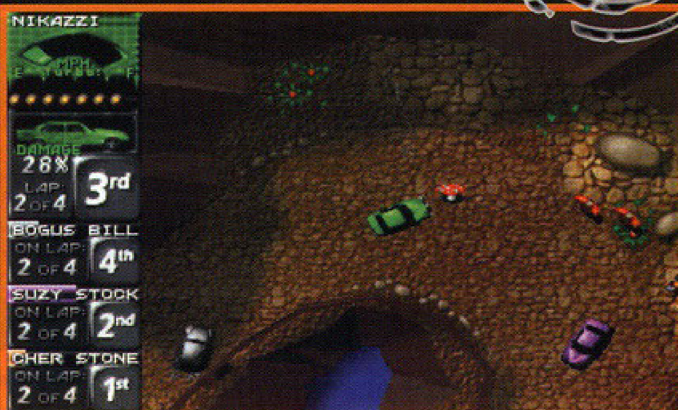


La dolce Motor Mary è riuscita nel suo intento: mandarci da un chirurgo plastico!



Luce rossa, luce verde... Via! Attenzione però a quel pilota... Ehi ma, aspetta un attimo... In quella macchina rossa c'è nientemeno che Duke Nukem!


Un'immagine tratta dall'introduzione... Non vorrei essere nei panni del tizio sulla jeep!


Attenzione a non raccogliere i funghetti, potrebbero piacervi e finireste in fretta in un centro di disintossicazione...

la: proiettili, spuntoni, mine e benzina truccata sono infatti alcuni degli optional che avrete a disposizione per "sconfiggere" gli avversari (disintegrarli, per essere precisi). In ogni turno di gioco sarà possibile iscriversi ad una delle tre gare disponibili, dove, oltre al tracciato (ci sono circuiti ambientati in città, nel deserto e nelle foreste), varieranno i premi in palio e la bravura dei rivali che incontrerete.
Se riuscirete a piazzarvi almeno tra i primi tre (non che sia impossibile, visto che ad ogni gara partecipano 4 piloti!), riceverete un premio in soldi proporzionato al vostro piazzamento e alla difficoltà della gara, nonché un punteggio che rispetta le stesse regole. Con i soldi potrete aggiustare il vostro trabiccolo e comprare i succitati gadget, mentre il punteggio aggiornerà la vostra posizione in una specie di classifica ATP (quella dei tennisti professionisti) alla quale sono registrati tutti i partecipanti a DR.
Inutile dirvi che all'inizio avremo a disposizione una macchina che probabilmente ha gli stessi difetti della già menzionata scassomobile appartenente al sottoscritto, e che questo "gioiellino" vi permetterà a malapena di partecipare alla gara più semplice, ma con il tempo e (soprattutto) i risultati, sarà possibile cambiare vettura e/o upgradarla come vi pare e piace (sono disponibili gomme motori e armature a seconda del modello di vettura a disposizione). Essendo il clima in cui si svolgono i "rally mortali" molto acceso e sicuramente antisportivo, capiterà abbastanza di frequente che qualcuno vi chieda, in cambio di cospicue ricompense, di eliminare un particolare avversario o semplicemente di recuperare alcune pasticche colorate dal tracciato e consegnarle prima degli avversari (presumo, visto l'inquietante aspetto del richiedente, che non si tratte di pastiglie per la gola...).
Non vi accontentate di ragguagliare un invidiabilissimo conto in banca?
Siete stufi di gare in cui l'unico scopo è quello di diventare il N°1? Bene, allora è giusto che sappiate che se raggiungerete la prima posizione in classifica verrete messi a confronto ad un non meglio definito "Rival", in una specie di arena ovale: sconfiggetelo e... Buon divertimento. Ah, domenticavo: occhio alle brinate (consiglio d'amico)!



ALTERNATIVA

Micromachines I & II (Codemasters): Stessa impostazione visiva (inquadratura dall'alto) di DR, ma molta mena violenza.

HELP

- Fate degli acquisti oculati, cercando di risparmiare dei soldi per aggiustare la macchina anche se la gara fosse un disastro completo (capita spesso, specialmente all'inizio, di venire completamente distrutti).

- Attenzione anche alle scelte dei vari gadget: è inutile spendere 2000$ di benzina truccata se poi partecipate ad una gara che mette in palio 750$!

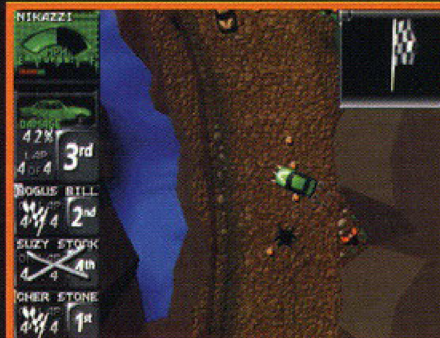
OPINIONE

84

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Sono rimasto molto impressionato da questo Death Rally, non tanto per l'idea di gioco (abbastanza vecchiotta e per nulla innovativa) quanto per la realizzazione e la giocabilità. Se è vero infatti che un buon arcade risulta tale solamente quando è veloce, fluido e frenetico, allora DR è un ottimo arcade. La velocità di gioco è incredibilmente esaltante, valorizzata da un aggiornamento dello schermo fluido e mai incerto, mentre la varietà dei tracciati è decente, ma nulla di trascendentale (molti circuiti sono "doppi", compaiono cioè identici in tutto tranne che nel senso di marcia). La grafica d'altro canto è dettagliatissima e molto accattivante, impreziosita da effetti grafici come, ad esempio, i riflessi dei lampioni sulle carrozzerie delle auto e cose simili. Le musiche sono carine ma diventano fin troppo presto ripetitive, mentre gli effetti sonori sono ben studiati (per quanto lo permetta un gioco dove a parte sgommare, accelerare e sparare non si fa), e nulla di più. Il grande difetto di Death Rally è la sua scarsa longevità, dovuta principalmente ad una ripetitività troppo marcata: all'inizio vi troverete a divertirvi come un bambino, ma quando inizierete ad entrare nella zona calda (diciamo i primi 10 posti della classifica) tutto diventa eccessivamente difficile e costoso. Il risultato? Potrebbe capitare (a me è successo) di essere costretti a giocare una decina di gare al livello facile al solo scopo di racimolare abbastanza denari per cambiare macchina, e dopo che avrete raggiunto l'obbiettivo vi ritroverete al livello successivo solo per scoprire che i vostri avversari sono comunque troppo forti. In conclusione un gioco ben studiato e divertente, che scade però troppo facilmente nell'oblio dei prodotti carini, ma dimenticati in fretta. Good Racing guy!


Ladies & gentleman ho l'onore di presentarvi... il livello finale!


Uno slalom tra le mine? No grazie ho appena pranzato e non vorrei rovinarmi la digestione...




Attento che brucia, te l'avevo detto, te l'avevo detto.


Dove cavolo è finita la moneta per le caramelle al kiwi?


Scusami, avevi una zanzara sul naso. Però l'ho presa.

DRAGONHEART™ FIRE & STEEL

I draghi puzzano, hanno l'alito pesante, rubano i tesori e mangiano le ragazze. Però io gli voglio bene lo stesso, uffa!

A cura di Gianluca Tosca

Sin da bambino ho sempre amato questi rettili paciosi e miti, tanto che per molto tempo ho desiderato possederne un immenso esemplare. Incredibilmente questa mia idea è rimasta irrealizzata, ma io non dispero e il giorno che ci sarà pace sulla terra e tutti gli uomini saranno liberi uguali e fratelli... non mi ricordo più cosa volevo dire. Lungamente, come ho già accennato, ho sognato di possedere un bel drago, che avrei chiamato Rubens, e di camminare per le vie di Milano tenendolo al guinzaglio. Lanciargli la pallina e vederlo volteggiare soave nel cielo mentre devasta la città per cercarla... sono cose che fanno bene al cuore. Però, non essendo una persona esigente, mi sarei benissimo accontentato di un T-Rex, che avrei certamente chiamato Birillo, e a cui avrei dato tutto il mio affetto. Ora, dopo aver appreso queste notizie, vi addormenterete almeno sette secondi più tardi questa sera, tanta è la gioia che vi hanno arrecato (so che probabilmente non vi ha fatto ridere, questo perché se fossi un comico, sarei in TV con una giacca argentata e il sigaro che scoppia). Contento e realizzato mi accingo a parlarvi del gioco. Dragonheart è chiaramente ispirato all'omonimo film uscito in estate in U.S.A al punto che oltre a rispettarne la trama (almeno credo) i quarantotto personaggi, protagonista compreso, sono digitalizzati direttamente dalla pellicola. Voi, strano ma vero, impersonerete proprio Sir Bowen, il buono di turno, senza macchia e senza paura, con lo scudo e l'armatura sempre puliti e con una vaga espressione da beota (ovvero abitante della Beozia). Il buon "signor ultimo eroe" è stato il maestro del giovane principe Einon. Quest' ultimo, divenuto Re, si e' rivelato un crudelissimo tiranno che opprime il suo popolo e non si fa i cavolacci suoi. Se indovinate chi dovrà trotterellare per tutto il regno allo scopo di affettare tutti i malvagi, potreste vincere una fornitura per un anno di cubetti di aria. Bravissimi, sarete proprio voi, o meglio il buon Bowen, a fare questa allegra scampagnata. Comincerete l'avventura nella "Pine Forest", dove potrete prendere confidenza con le numerose mosse del personaggio uccidendo fanti e barbari. Alla fine troverete un distinto signore che vi regalerà la mappa della regione (mi sembra il minimo dato che l'avete salvato). Concluso il livello avrete la


Giuro che non ho mai toccato neanche una lucertola.


Non stai scomodo steso per terra. Oh, ma è morto!.



Golden Axe (Sega):
Decisamente preistorico, ma bellino. Credo anche un po' introvabile.



Alcune delle mosse speciali per il vostro Bowen. Lascio i nomi in inglese perché fa più fico.

Con la spada:
Up+Slash+Slash : Jump slash.
Walk+Up+Up+Slash : Downswing slash.
Up+Walk+Walk+slash : Backward kill move.
Up+Down+Slash: 360 degrees swing.
Jump+Walk+Slash: Jump forward slash.

Con l'arco:
Up/Down: Per mirare.





8 MB





Pentium



SVGA



Suond Blaster & friends



Tastiera e mouse o Joypad



Solo per Windows 95

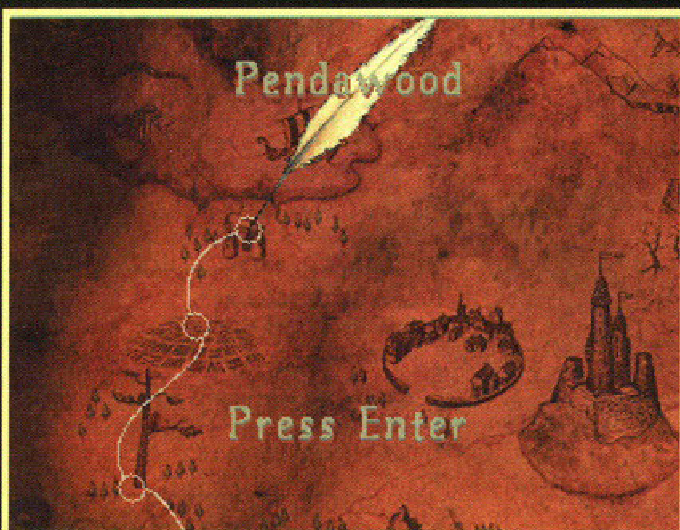





Guarda, sei carino e simpatico, ma ti vedo solo come un amico...


Fin che la barca va' lasciala andare...

possibilità di salvare il gioco, vi sarà assegnata una password (diversa anche se finite due volte lo stesso livello) e potrete visitare il negozio. Qui comprerete tante cose utili da regalare a voi stessi o ai vostri nemici. Non mi dilungo a parlarne perché potrete trovare tutto ciò che è acquistabile, e anche di più, nello "Zoom In". Voglio solo spendere due parole per il corno. Dopo aver finito il secondo livello e sconfitto il drago Draco (un po' come chiamare un albero di Natale Pino), quest'ultimo si rivelerà vostro fedele amico (Draco, non Pino), pronto ad accorrere in caso di bisogno, semplicemente suonando il corno acquistabile nel negozio (ne occorre uno per chiamata). Dopo lo shopping, introdotto il livello successivo e segnato il vostro percorso sulla mappa, eccovi ancora a menare la spada. La trama di questa avventura si rivelerà di livello in livello, infatti una specie di briefing vi segnalerà dove state andando e alcune volte anche i nemici che dovrete affrontare. Nemici questi che non diventano sensibilmente più forti durante il succedersi dei livelli, ma aumentano di numero. Sono inoltre, come ho già detto, tutti digitalizzati dal film, ottimamente realizzati e ognuno con il suo stile di combattimento. Difficilmente vi capiterà che un vichingo vi attacchi alle gambe, al contrario dei nanetti con le lance che mirano soprattutto in basso. Dopo aver affettato quintali di soldati vari vi toccherà come sempre annientare il mostrone finale. In questo caso si tratta di combattere sette draghi molto tosti e incavolati, poiché sembra si siano alleati col malvagio Einon per aiutarlo a mantenere il suo dominio. La vostra abilità sarà messa a dura prova e potrete contare sull'aiuto di ben poche persone. Oltre a Draco (che vi ricordo potete chiamare col corno e risulta essere decisamente utile, sempre Draco, non il corno...) quasi in ogni livello troverete una persona che vi darà un piccolo aiuto. Dagli spiriti dei cavalieri della tavola rotonda che aumenteranno il vostro valore massimo di energia, a Kara: la giovane e bella figlia del capo dei ribelli che vi donerà un arco speciale. Infatti non avrete al vostro fianco solo la spada lo scudo e un piccolo Olifante (e scusate la cultura!) (e scusa che non so che cribbio sia! NdBDM), ma anche l'arco; se no a cosa serviva comprare le frecce? Naturalmente il gioco è pieno di coppe, che generalmente troverete rompendo le botti, che ridanno l'energia piuttosto che l'invulnerabilità. Non mancano anche potenziamenti per la spada e lo scudo e barili che scoppiano, fanno male ai nemici, ma anche a voi. Bowen, come tutto il resto, è in 2D, i suoi movimenti sono limitati ad andare avanti e indietro, saltare ed arrampicarsi. Per quanto riguarda le mosse, ne potrete trovare una grande quantità, che se preferite potrete sperimentare nella modalità di gioco "Practice" dove affronterete in un duello indolore il caro Einon. Particolari molto simpatici sono gli spruzzi di sangue vostri o dei nemici a ogni colpo subito, e il cuore pulsante che compare di fianco alla vostra energia se vi ostinate a dare colpi a destra e a manca senza sosta
Quindi perché tardare, quel drago cattivo e puzzolente aspetta proprio te (gran fortuna!).



Non è un giro un po' stupido per andare al castello?

OPINIONE

78

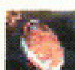
GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Evviva, Evviva, Evviva l'opinione... Scusate ora la smetto. Bene, spulciamo questo prodotto Acclaim. La grafica è decisamente ben realizzata, i vari scenari sono molto d'atmosfera e le animazioni dei personaggi sono molto fluide e particolareggiate. Si gioca in finestra doppia da 640*480 oppure finestra o schermo intero da 320*240. Si tratta però pur sempre di un arcade bidimensionale, dove l'interazione è decisamente scarsa, ovviamente escludendo accoppamenti vari, e neppure la struttura del gioco è poi così originale. D'accordo che è preso da un film (cosa che non sempre è un bene) e la casa di produzione avrà puntato più sulla forma che sulla sostanza, però mi sarei aspettato qualcosina di più. Magari solo non dover obbligatoriamente seguire la scaletta dei livelli, ma poter scorrazzare un pochino liberi per il regno. Il sonoro è discreto con suoni ben campionati e musiche d'atmosfera le quali, essendo i livelli discretamente lunghi, dopo un po' stufano. La giocabilità è buona a parte le combinazioni di tasti un po' da polipo per alcune mosse. La difficoltà è media, una volta presa confidenza col personaggio. In sostanza ci troviamo di fronte ad un prodotto globalmente ben realizzato che a prescindere dall'estetica non si distingue poi tanto dai giochi suoi simili. Se avete sempre sognato di mangiare spezzatino di drago, compratelo.

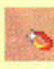
Mooolto interessante...

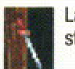



L'immancabile icona col numero delle vite a disposizione.


Lo scudo, utile, utile.


La trifreccia. Che, incredibile, spara tre frecce in un colpo.


Questi sono i soldini per comprare tante cosine utili.


La spada, esattamente la stessa cosa della scudo.


Lo spillone infuocato, da usare contro i draghi!. Sicuramente.


L'energia che avete ancora. Sempre troppo poca.


La freccia base, quella che non fa quasi niente insomma.


Per finire in bellezza il dardo esplosivo. Che penso esploda.


Con questo corno potete chiamare Draco.


Quella più grossa, che trapassa e colpisce più nemici.





Il camerino delle Juggs. Da notare l'interfaccia a tendina e i "caschi" delle due prosperose cantanti.



La sala da ballo sotto alla piscina. Che bel panorama!

LEISURE SUIT LARRY
LOVE FOR SAIL!

"...noi si assume solo il due di picche..." Uhm..non ricordo chi cantava questo simpatico motivetto...era Elio o Larry Laffer? Continua la saga del più brutto (e famoso) playboy della storia videoludica.

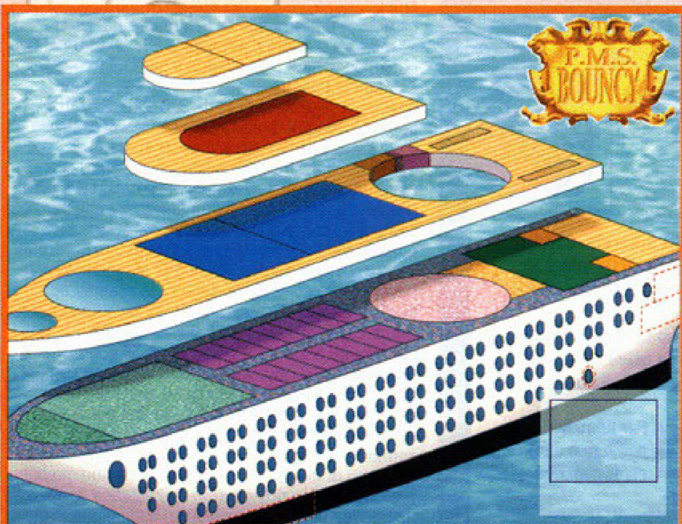
a cura di Matteo Pavesi

Sul Novissimo Dizionario PCGAME della Lingua Italiana, alla voce Due Di Picche, leggiamo: a) dicesi di seconda carta del seme di picche, b) dicesi di situazione tipica in cui un giovane rincorre una giovane che non lo considera e lo invita più o meno esplicitamente a non importunarla più. (vedere anche alla voce KDM). Non c'è che dire: nella sua lunghissima carriera di farfallone ne ha presi tanti anche Larry Laffer. Ma poi, in un modo o nell'altro, è sempre riuscito a raggiungere il suo scopo. Quale??? L'obiettivo di tutti i titoli di questa gloriosa collana della Sierra è il medesimo: Larry deve trovare il modo di conquistare le bel-



Larry 1,2,3,5,6 (Sierra): imperdibili per ogni avventuriero che si rispetti.

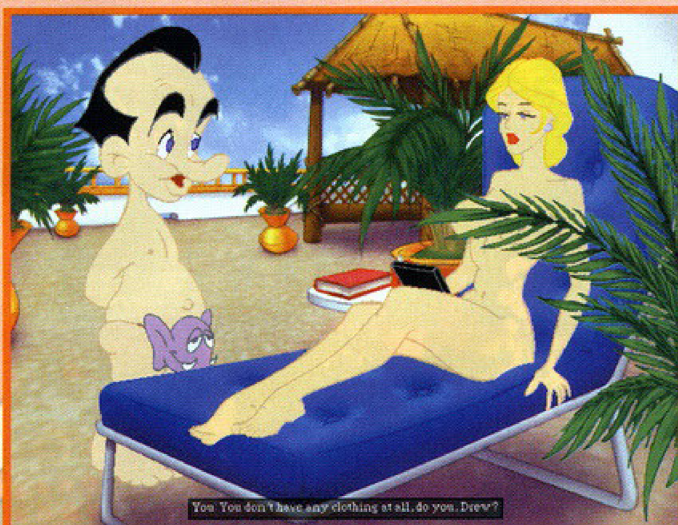
Torin's Passage (Sierra): la penultima creazione di Al Lowe. Molto humor, graficamente simile a Larry 7, adatto ai più piccoli.



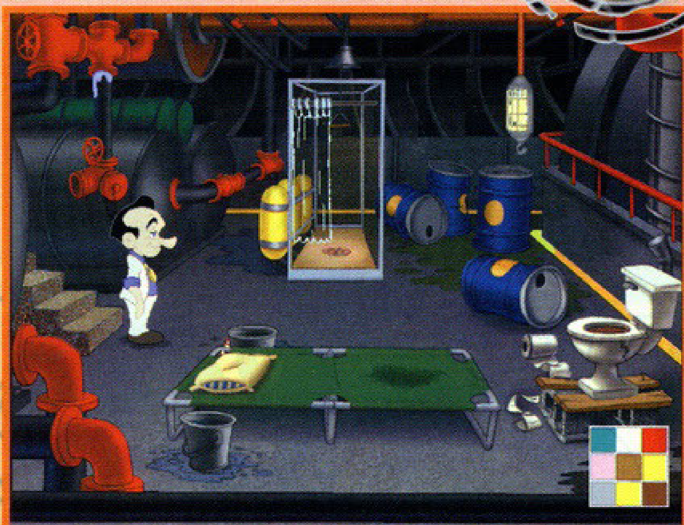
La mappa della nave. Comoda e funzionalissima.



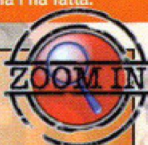
La cucina...da quando l'ha visitata Larry ho deciso di rimanere digiuno.



L'incantevole Drew. Da notare il costume di Larry. Un trucco: cliccate sulla pianta e digitate PUSH. La vedrete come mamma l'ha fatta.



La suite riservata a Larry. Nell'angolo in basso potete notare il CyberSNIFF 2000.



Le ragazze di Larry

Drew Barringmore: la incontrerete in piscina, nuda. Dopo averla convinta e battuta (sul piano culturale) acconsentirà a seguirvi in cabina se troverete i suoi vestiti.

Victoria Principals: E' la bibliotecaria della nave. Sulle prime sembra un po' impacciata. Dovrete farle leggere il libro che sta leggendo Drew, così che si "scaldi un po'".

Captain Thygh: Compie accurate selezioni tra tutti gli uomini della nave. Larry dovrà sudare parecchio per conquistare un posto nella sua cabina

Wydoncha e Nailme Juggs: Madre e figlia. Larry dovrà convincere le prosperosissime cantanti-country a farlo entrare nel gruppo... sarà un terzetto un po' particolare.

lissime e formose ragazze che gli gironzolano intorno con tutti gli espedienti e i trucchi che conosce. In quest'ultima avventura troviamo il nostro eroe imbarcato su una lussuosa nave da crociera, piena di ragazze bellissime, a partire dal capitano della nave, Thygh, biondissima e molto, molto sexy. A bordo si svolge un concorso molto interessante: se Larry dimostrerà di essere il migliore nell'ambito di 6 prove di varia natura (tra le altre: abbigliamento, cucina, e naturalmente, sesso) avrà diritto a una settimana-premio da trascorrere nella cabina del capitano, ma non pensate che l'ufficiale in comando sia l'unica ragazza della nave! Per poter vincere tutte le prove Larry dovrà girare tutte le varie locazioni, dalle stive all'albero maestro, dalle cucine al casinò, incontrando (molto da vicino) 6 provocanti ragazze (ninfomani, nudiste, pazze... le trova tutte lui!).

La prima grandissima sorpresa viene dal sistema di controllo adottato. Il cursore è rappresentato da un profilattico (non ve lo aspettavate ?) che si srotola in corrispondenza di tutti gli oggetti con cui potrete interagire, e si "riarrotola" nei punti in cui non potete fare nulla (quando aspetti invece si richiude in bustina...). La gestione delle azioni è stata ispirata dalla GUI di Windows95 ("...ma niente royalties a Bill Gates" come dice lo stesso Al Lowe, creatore della serie, sul retro della confezione !!!) e rappresenta un'ottima alternativa al sistema ad icone adottato per anni in casa Sierra. Posizionando il cursore su un oggetto e cliccando apparirà un menu a tendina che riporta, a partire dall'alto, tutti i verbi che potrete "provare"; dopo i verbi troviamo la funzione "USA" che attiva un altro menu a cascata con l'elenco di tutto ciò che avete nell'inventario. Sotto "USA" troviamo la funzione "ALTRO", e qui, udite udite, appare la seconda gradita sorpresa. Con questa opzione si accede al parser: cioè si ha la possibilità di digitare le azioni che si intendono compiere. Questo sistema è stato il primo (il più amato), adottato dalla Sierra fino al 1990 (più o meno). Ogni avventuriero di vecchia data ha provato almeno una volta questo tipo di controllo, spesso frustrante perché costringeva il giocatore ad azzeccare l'esatto verbo e l'esatto complemento oggetto per poter proseguire (e spesso capitava che il computer proprio non volesse capire le nostre istruzioni). In un intervista Al Lowe puntualizzava che il gioco è stata pensato e sviluppato tenendo conto di questa opzione e che non è possibile proseguire nell'avventura senza utilizzarla. Con Larry7 si unisce l'inventiva propria di quest'ultimo sistema alla potenza e facilità del Punta-e-Clicca. In più per muoverci sulla nave abbiamo a disposizione una comodissima mappa, sempre presente nell'inventa-




RAM minima: 12MB per Win95, 8MB per DOS


CPU: 486 DX/2 66




Video: SVGA


Audio: Sound Blaster (e comp), Gravis Ultrasound, Pro Audio Spectrum


Controlli: Mouse


Software house:





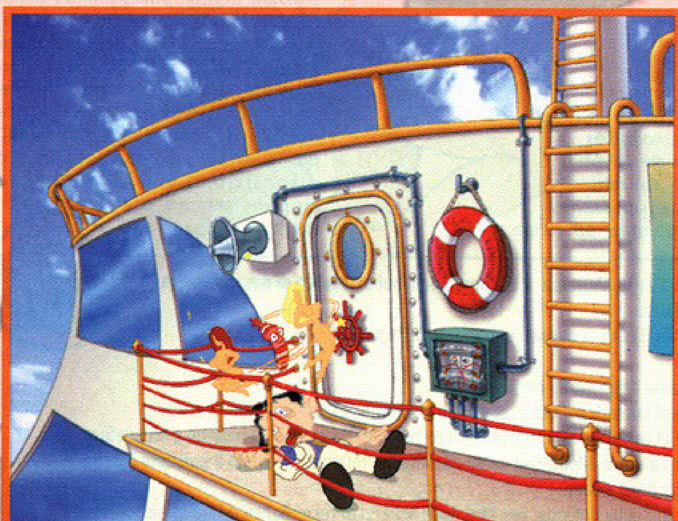
- Siete legati e ammanettati al letto. Prendete il set per capelli sul comodino di destra. Prendete la pinza sul comodino di sinistra.
- Utilizzando l'inventario aprite il set per capelli, e troverete un ago.
- Usate la pinza sull'ago.
- Cliccando sulle manette, usate l'ago storto per liberarvi.
- Giunti nell'atrio posizionate il cursore sul vetro, scegliete l'opzione "other" e digitate "break".
- Dopo il filmato introduttivo vi troverete alla reception della nave. Parlate con il concierge e chiedetegli di controllare le vostre spese sulla nave. Mentre se ne va cliccate sul telefono, premete il pulsante rosso e segnatevi il numero che appare sul visore.
- Usate il telefono bianco, posto sulla colonna, per fare degli scherzi al receptionist e fare un po' di punti.
- Andate in libreria e leggete (con l'opzione Take) tutti i libri, poi guardate il castoro.
- Parlate con Victoria.



Larry incontra il Capitano. La sua espressione è tutto un programma.


La prova di abbigliamento. Larry non è proprio come il modello.

rio, che evita di dover camminare per 30 locazioni per giungere a quella desiderata.
Con tutto questo non pensiate che l'aspetto grafico sia stato messo in secondo piano: mai come in questo Larry Al Lowe ha sfoderato tutta la sua fantasia e creatività. Le schermate sono eccellenti, con uso sapiente della "telecamera" che si sposta dal campo aperto al primo piano intelligentemente a seconda della situazioni. Lo stile "cartoon" coloratissimo e divertente crea la giusta cornice per le imprese del nostro playboy.
Per tutta l'avventura sarete accompagnati dal Narratore, una specie di voce fuori campo che da le descrizioni degli oggetti e commenta tutto quello che fa Larry. La voce stessa di Larry è spassosissima. Ma l'aspetto forse più piacevole è rappresentato dal fortissimo "sex-humor" che pervade ogni azione del nostro emulo di Karim. Se avessi mille lire per ogni doppiosenso che ho trovato mi rifarei il computer nuovo. Ci sono battute, barzellette, scambi di frecciatine tra Larry e il Narratore, situazioni paradossali, comiche, imbarazzanti. L'aspetto soft-erotico è sempre presente, ma mai volgare, sempre positivo, così assurdo da innescare grandissime risate. Incontrerete ad esempio una bellissima, ma integerrima bibliotecaria che non sembra minimamente interessata alle vostre avances, ma basterà fagli leggere un libro di un certo tipo per scatenare in lei un'energia inaspettata!
Ma Al Lowe evidentemente non era ancora contento ed ha inserito diverse altre sorprese. Un gioco nel gioco: girando tra una locazione e l'altra noterete piccoli vermini rossi, non più grandi di qualche pixel. Sono nascosti dietro gli oggetti e confusi nelle locazioni: dovete trovarne una trentina per aver un bonus (che non vi rivelo). Altra sorpresa: nella confezione troverete un cartoncino colorato diviso in 9 sezioni numerate, è il CyberSNIFF 2000. Durante il gioco in particolari situazioni apparirà un copia del cartoncino nell'angolo in basso a destra e vedrete lampeggiare uno dei numeri: dovete grattare quel numero sul cartoncino ed annusare...l'odore sarà in relazione con quello che sta succedendo sullo schermo! Nella cucina troverete i pesci marci e annusando il numerino che appare sullo schermo sentirete un olezzo incredibile di pesce marcio!
E non è finita, alla Sierra hanno deciso di "farvi diventare una star" includendo tre divertenti opzioni : potete digitalizzare con uno scanner una vostra foto che apparirà durante il gioco, potete registrare alcune frasi "calde" con un microfono e magicamente le risentirete pronunciate nel gioco; infine è possibile mettere un'immagine di Larry come sfondo per il vostro desktop di Windows, e questo sfondo verrà modificato ed aggiornato man mano che procedete nell'avventura. Ogni volta che conquisterete una ragazza, sullo sfondo apparirà una "cartolina" della suddetta in abiti succinti.
Gli enigmi poi non sono mai banali, né irrazionali. Quasi sempre saprete cosa cercare e perché, e ciò permette di usare il cervello più che procedere a casaccio. Ad ogni modo i puzzle sono molti e penso che neanche gli avventurieri esperti riporranno troppo presto la scatola sulla mensola di casa. Ci sono pochi "sbarramenti" ed oggetti che dovete trovare subito per proseguire, quindi è difficile bloccarsi (è possibile seguire molti "filoni" del gioco contemporaneamente).
Non vi resta che passare all'Opinione per il Riassunto&Commento.


Tanto per farvi capire cosa c'è nei sogni di Larry.

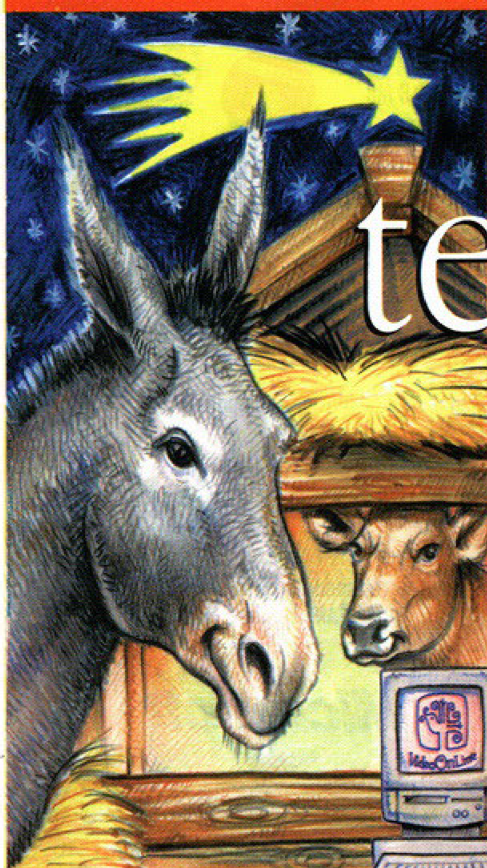
OPINIONE

91

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Incredibilmente divertente, Larry 7 si candida come avventura da battere. C'è tutto: ottima grafica e sonoro di altissimo livello (tra cui il famoso e spassoso motivetto che caratterizza i Larry fin dall'inizio); eccellente sceneggiatura, umorismo alle stelle, puzzle divertenti, belle ragazze, un'interfaccia semplice con un gradito ritorno al parser. A questo proposito spero vivamente che la Sierra adotti questo sistema di interazione per tutti i suoi futuri prodotti, a mio parere è eccellente. Inoltre l'avventura è molto lunga, ma così appassionante che non vi staccherete facilmente dal monitor. I puzzle sono ben equilibrati, e prima di dover iniziare i soliti tentativi "uso-tutto-su-tutto" passerà un bel po' di tempo. Così, partendo dai tempi di Larry 1, giocato senza mouse e in grafica EGA (16 colori) si è giunti al miglior capitolo della saga, dove sono stati eliminati molti difetti delle puntate precedenti, ascoltando i consigli e le lamentele dei tre milioni di videogiocatori che questa collana è riuscita a conquistare. Così Al Lowe (e la Sierra) si ripropongono ai vertici del settore e non sarà facile scalzarli (...Monkey 3 permettendo...).

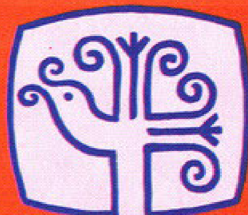




Buone notizie per i più testardi.

Sino al 15 gennaio Internet ha i prezzi bloccati.

Con la Grande Promozione VOL Natale '96, Video On Line blocca il prezzo dell'abbonamento sino al 15 gennaio: 220.000 lire per i privati e 480.000 per professionisti e aziende, IVA esclusa. Aderendo alla promozione entro il 15 gennaio, avrete per tutto il '97, al costo del '96: il nuovo software di collegamento e navigazione Microsoft Internet Explorer; una o due caselle di posta elettronica secondo il tipo di abbonamento; l'accesso alla rete senza limiti di orario e di tempo; l'help desk dalle 8,30 alle 0,30; il collegamento al costo di una telefonata urbana da più di 100 città italiane. In più, manterrete le tariffe del '96 anche per tutti i servizi attivati entro il 15 gennaio 1997: le statistiche, i banner pubblicitari, il servizio di caricamento automatico delle pagine Spazioweb a sole 300.000 lire a megabyte. Con la Grande Promozione VOL Natale'96 anche i più testardi si convinceranno: non c'è più motivo per resistere ad Internet. Chiamate il numero verde per saperne di più: con Video On Line, Internet convince anche i più ostinati!



VideoOnLine

Numero Verde 167-018787

www.vol.it informa@vol.it



TELECOM ITALIA Net





Avete mai pensato di impersonare un bel lucertolone ? Sdraiati al sole a sorseggiare una bella spremuta di cavalletta ghiacciata... con due formose lucertoline in abiti succinti a placare i vostri bollori...con un ventaglio naturalmente! Ancora una volta, grazie Microsoft !

A cura di
Marco "By8" Baiotto

Fin da bambino, quando mi interrogavano su che cosa avrei voluto fare da grande, io ho sempre risposto Bill Gates, ma chissà perché la gente che mi stava accanto scoppiava inevitabilmente in una fragorosa risata...
Io non riuscivo a capire e così, con l'impulsività di un marmocchio, decisi che da quel giorno avrei risposto di voler fare la lucertola, sapete qual è stata la reazione? La gente si ribaltava dalle risate ancor più di prima, tra il mio attonito stupore... Volete sapere l'epilogo ? La mia città ora è sempre pulita per via dei continui rotolamenti della popolazione e la Microsoft, per mano della Crystal Dynamics, ha finalmente deciso di esaudire il mio sogno: diventare un bel lucertolone (beh, come dire, nella vita basta sapersi accontentare... NdBDM).
Scherzi a parte questo GEX si presenta come il più classico dei platform: cinque sono i mondi che dovrete affrontare per evitare di essere trasformati in una statuetta di bronzo: l'immancabile cimitero vivente, il paese dei cartoni animati, una giungla piena d'insidie, la città dei gechi samurai ed infine Rezopolis, la dimora del perfido Rez.
Ogni mondo è suddiviso in cinque livelli più quello finale con tanto di mostrone incorporato. In ogni livello dovrete recuperare un telecomando con il quale accedere allo stage successivo che guarda caso è localizzato all'interno di un televisore.
Altri ingredienti classici sono una valanga di demenzialità e battute cretine del vostro personaggio, una spruzzatina di livelli bonus, power up in giusta misura ed un contorno di passaggi segreti, aggiungeteci la possibilità di procedere, grazie alle vostre ventose, sia in senso orizzontale, verticale (anche a testa in giù !) e con una indefinibile prospettiva dall'alto, infornate il tutto per venti minuti ed otterrete questo GEX !



quel diavoletto è stato "incubettato", strano però che non cada...



EARTHWORM JIM (Activision): personalmente il mio preferito, con un vermone superdotato (come poteri speciali, cosa avete capito !) come protagonista..

BUBBLE BOBBLE (Acclaim): amarcord per i nostalgici, una pietra miliare della storia videoludica grandiosamente trasposta sui nostri monitor !



- sfruttate le capacità acrobatiche del vostro "geco" appiccicandovi ai muri.
- ricordatevi di cercare le macchine fotografiche, con un colpo di coda vi permetteranno di salvare la vostra posizione.
- raccogliete le videocassette, al termine del livello vi sarà data una password per ripartire da quel punto.
- sfruttate le porte dimensionali, quando rientrerete al punto di partenza, vi saranno nuovamente tutti i bonus, vite aggiuntive comprese!







8 MB



Pentium 75 Mhz



SVGA 1 MB RAM



Sound Blaster e compatibili



tastiera e joystick



Raccomandato CD ROM 4X, 16 MB RAM, Pentium 100 Mhz



Microsoft



83

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Graficamente si presenta bene, tutti i personaggi sono animati degnamente e d una nota di merito va al protagonista veramente ben fatto, sono disponibili diverse risoluzioni grafiche anche se sinceramente dalla bassa all'alta risoluzione non cambia poi molto principalmente perché permane una certa "sgranatura" dei pixel.
Gli scenari sono molto colorati e animati da almeno uno strato di parallasse, i livelli sono ben strutturati e non tarderete ad ingarbugliarvi un tantino alla ricerca di quel benedetto telecomando.
Le musiche sono rappresentate da motivetti orecchiabili e carini e non disturbano l'azione, gli effetti sonori sono moltissimi ed aggiungono un tocco di classe al tutto, nella media il parlato digitalizzato.
In conclusione si tratta di un prodotto divertente e ben fatto, senza grossi difetti né particolari innovazioni.

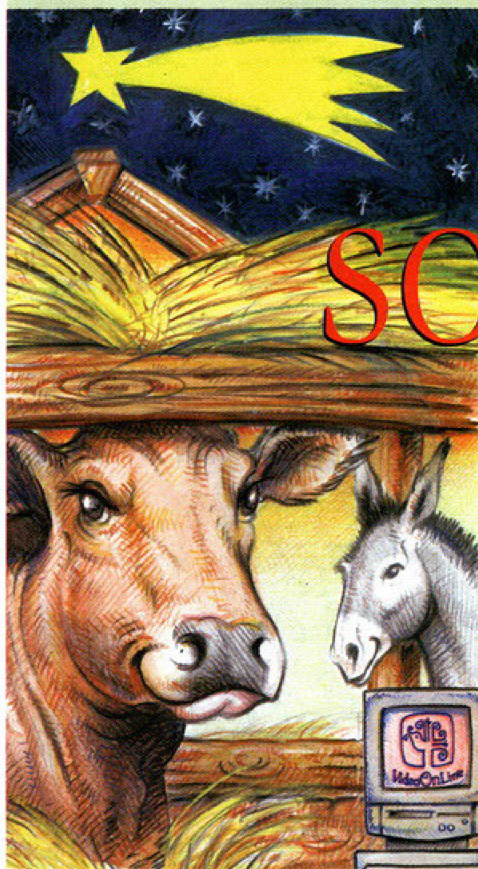


sulla scia di Toonstruck...ecco il mondo ispirato ai cartoni animati.



elusione di un punto critico con pernacchia incorporata!

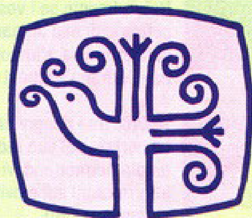




Buone notizie per i più socievoli. Se regali Internet ad un amico hai un mese gratis.

Promozione VOL Natale '96

Essere socievoli conviene, da quando Video On Line ha pensato a chi ha molti amici. Con la Grande Promozione VOL Natale '96, se siete già abbonati e regalate un abbonamento a Video On Line riceverete un mese di abbonamento gratuito.



® Per avere maggiori informazioni chiamate subito il nostro numero verde o chiedete nei negozi Insip, nei negozi Telecom Italia, nei punti vendita di informatica che offrono il nostro servizio: scoprirete che, se fate felici i vostri amici, Video On Line fa felici voi.

Numero Verde 167-018787

VideoOnLine

www.vol.it informa@vol.it





Avevo una casa, un lavoro e soprattutto un computer, sembrava che niente avrebbe potuto rompere quell'armonia che ero riuscito a trovare dopo anni e anni di affannosi tentativi. Purtroppo non avevo fatto i conti con MAX (questa è una frase familiare... NdBDM).

a cura di
Riccardo "ALCab" Landi



Molti di voi a questo punto si staranno chiedendo quale meraviglia di programmazione si nasconde dietro a questo gioco della Interplay; in fondo non capita tutti i giorni di trovarsi di fronte ad un programma che riesca a stravolgere l'esistenza di un redattore. È noto che questa categoria di loschi individui solitamente non si stupisce davanti a nulla (soprattutto perché, dopo essersi bruciati tutte le sinapsi in svariati modi, vivono in un cronico stato catatonico). Mi dispiace deludervi, ma nel cappello introduttivo mi riferivo a qualcosa di diverso. Infatti dovete sapere che in questo momento sono seduto ad una scrivania che non è la mia, in una casa che non è la mia e sto battendo i tasti di un computer che... esatto! non è mio; ah, a proposito, sono le quattro del mattino (o di notte ?). Non pensiate che abbia scassinato un appartamento oppure che dopo aver sterminato un'intera famiglia di innocenti stia scrivendo con



Questa è la mia fattoria con tanto di prato verde. Ci mancano solo le mucche.

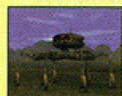
57 erano troppe. Ecco le mie preferite

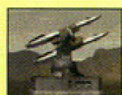


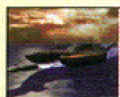
Non potevo fare un box con la descrizione di 57 unità, sarebbe stata una cosa noiosa e ingombrante (4 o 5 pagine di box) perciò ho deciso di illustrarvi solo le più significative.

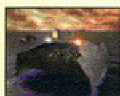

COSTRUTTORE: Questo preziosissimo gingillo vi permetterà di costruire fabbriche, centri di ricerca ecc.


UNITA' RIPARAZIONI: Altro mezzo fondamentale; tenetelo nelle retrovie.

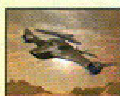

RICOGNITORE: Questa specie di ragno va in giro per la mappa a cercare giacimenti sotterranei sui quali costruire impianti di estrazione.


LANCIAMISSILI: Ecco un esempio di postazione difensiva. In MAX ce ne sono 5 tipi diversi, ma hanno tutti lo stesso scopo: seccare chiunque.

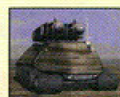

CORVETTA: Questo invece è un esempio di "minaccia marina"; è molto veloce ed è capace di fare ingenti danni a tutto ciò che si trova sulla costa.


NAVE DA TRASPORTO: Vi siete mai chiesti come si fa a trasportare un esercito di tank per mare? Ecco la risposta.


AEREO DA TRASPORTO: Naturalmente se i vostri tank soffrono di mal di mare c'è sempre un'alternativa. L'importante è che non soffrano anche il mal d'aria.

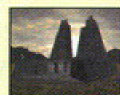

AWAC: Tra i ricognitori è il più utile. La portata del suo radar è piuttosto ampia permettendovi di avere informazioni sui movimenti nemici in tempo record.


LANCIAMISSILI MOBILE: Prendete un normale lanciamissili, mettetelo sopra un paio di cingoli ed ecco a voi un'arma d'assalto micidiale.


LANCIARAZZI: Se non sono missili son razzi.


TANK: Credo che il nome dica tutto. Chi da piccolo non ha giocato con almeno un carro armato? Io mi mangiavo quelli del Risiko!


GENERATORE D'ENERGIA: Senza questo non farete molta strada. È proprio l'energia ad alimentare qualsiasi tipo di fabbrica o miniera.


FABBRICA VEICOLI LEGGERI: Non credo ci sia altro da spiegare. Qui vengono sfornati scout, ingegneri, fanti, ricognitori, scanner, ecc.

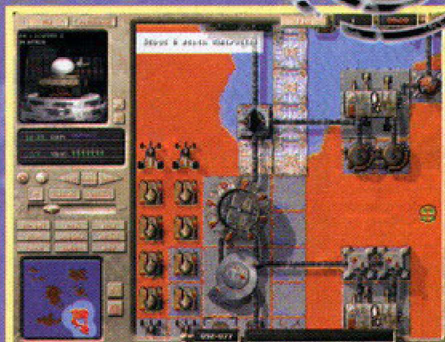

CENTRO RICERCHE: E' lui, il grande fungo. Qui dentro i vostri migliori scienziati svilupperanno nuove tecnologie e nuovi aggeggi molto "cattivi".



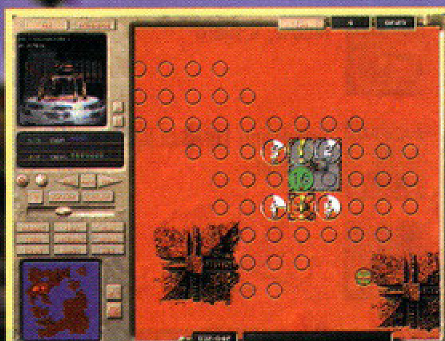
Siete smemorati o disordinati? No probs, in questa schermata potrete sapere tutto su tutto. Anche cosa faranno stasera in TV.



In questa schermata potrete decidere come sfruttare l'impianto di estrazione; se estrarre più metallo o più carburante oppure, perchè no, più oro.



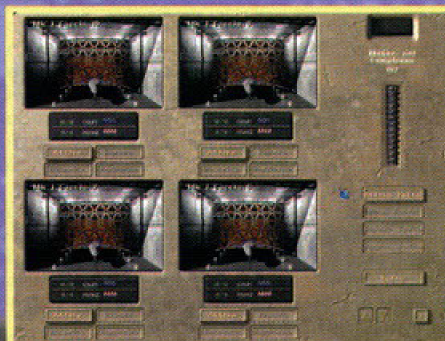
Mmmh, visto così mi ricorda Dune 2.



Attenzione: quello che sta avvenendo in questa foto è importantissimo. Sto sondando il terreno in cerca di nuovi giacimenti da sfruttare; a quanto pare mi è

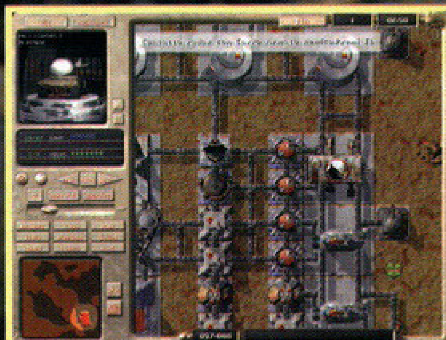


Quando si decide di giocare una missione personalizzata questa schermata vi farà scegliere con quali unità ed edifici partire (e quindi con quanti soldi).



In questo hangar stiamo imbottendo le ali dei quattro caccia con dei petardi cresciuti un po' troppo.

le mani sporche di sangue o... beh, è meglio che cominci dal principio. Un paio di giorni fa il buon BDM mi disse "Ti sarei infinitamente grato se mi potessi fare tre pagine su MAX (mmmh, non vorrei sbagliarmi, ma credo che il tono fosse leggermente diverso). Sai, doveva farlo Stefano, ma per una sfortunata coincidenza gli è partito il PC". Io, che non sono un tipo particolarmente scaramantico, accettai di buon grado e levai le tende. Una volta arrivato a casa, ignaro dei poteri voodoo del simpatico disco argentato, installai MAX sul mio picchio e... magia! Il computer non funziona più. A questo punto le cose da fare erano due: chiedere aiuto ad una persona esperta in fenomeni paranormali o improvvisarsi ingegneri elettronici e risolvere il problema da se. Essendo un convinto narcisista, egocentrico e, perché no, megalomane optai per la seconda possibilità. Con fare da esperto mi chinai sul paziente (il PC) cominciando a operare. Morale della favola: sono qui a casa di un mio amico davanti a un computer, imbottito di caffè mentre nella stanza accanto un'equipe di esperti della NASA sta tentando di debellare il morbo che affligge il mio povero bambino. Tutto questo comunque non ha scalfito la mia voglia di giocare. Per prima cosa bisogna precisare che l'acronimo MAX sta per Mechanized Assault & Exploration e quindi Valeria Marini non centra niente. Il gioco è ambientato in un lontano futuro nel quale la stupida razza umana ha ormai esaurito le risorse della cara e vecchia Terra e proprio per questo



Raffinerie, arsenali, fabbriche... avevo tutto, come ho fatto a farmi sconfiggere?

è costretta a vagare per lo spazio alla ricerca di un nuovo pianeta abitabile. Per risparmiare spazio gli intelligentissimi scienziati umani hanno avuto la brillante idea di succhiare via il sistema nervoso centrale di ogni individuo e immagazzinarlo in comodi cilindri di vetro (si spera infrangibile). Purtroppo questa sistemazione rende il viaggio interplanetario davvero noioso; non si può giocare a carte, non si può leggere; insomma, si dice che se non

HELP

- Per prima cosa mandate gli scout in perlustrazione in modo da scoprire dov'è situato il nemico.
- Costruite dei magazzini e delle cisterne in modo da poter accumulare il maggior quantitativo di materie prime.
- "Tirate su" un paio di generatori elettrici per evitare di rimanere al buio una volta costruite nuove fabbriche.
- Una volta che le fabbriche avranno sfornato un sufficiente quantitativo di "morte cingolata" allora potrete finalmente attaccare il nemico

ALTERNATIVA

War Craft II (Blizzard): Indubbiamente uno dei giochi di strategia bellica più belli che siano mai usciti. Se vi è piaciuto non potete lasciarvi sfuggire MAX.

Red Alert (Westwood): Come escluderlo? Il gioco che ha letteralmente rivoluzionato il modo di pensare ai wargame ha finalmente avuto un seguito (e che seguito!). Al contrario di MAX però si agisce veramente in tempo reale.

ZOOM IN

Sotto a chi tocca

MAX si avvale di due modalità di gioco: la classica a turni e quella real-time. Ma come funziona quest'ultima? Innanzitutto il gioco è sempre diviso in turni con tanto di tempo massimo entro il quale prendere le decisioni. Ogni unità ha una sua velocità che corrisponde alla quantità di mosse che si possono fare. In soldoni: se un tank esaurisce i suoi movimenti proprio mentre stava scappando da un accerchiamento nemico, dovrà sorbirsi una valanga di missili in mezzo agli occhi in tempo reale.
Purtroppo se da un lato il tutto cerca di riproporre la frenesia "alla Red Alert", si ha comunque l'impressione di giocare a turni e questo rallenta parecchio l'azione.





Beh, spero proprio che adesso l'abbiano capita...



...no. Non l'hanno capita.




8 MB




486 DX2 66Mhz


SVGA


Tutte le maggiori


Mouse, Tastiera


Consigliati 16MB di RAM e un Pentium.




si ha cervello non si fa strada, ma è anche vero che senza corpo la vita diventa una palla (Confucio sarebbe fiero di me). Dopo mesi e mesi di esplorazione finalmente è stato trovato il pianeta che fa al caso dell'umanità, ma guarda caso, è già abitato. Questo comunque non vi preoccupa, o meglio non preoccupa i "capi", è un problema che si può risolvere facilmente. Dovete sapere che, una volta risolto il problema "abitazione", era stato promesso ad ogni cervello un corpo nuovo; c'era chi già aveva deciso di prendersi un "modello Luke Perry" o uno "alla Pamela Anderson" ma, visto che c'è da combattere, tutti dovranno accontentarsi di ciò che passa il convento. Il vostro compito, manco a dirlo, sarà quello di comandare l'intero esercito alla conquista del nuovo mondo. Il controllo sull'azione è il più completo possibile; bisogna improvvisarsi strateghi, saper gestire gli impianti di estrazione e i cantieri, reclutare nuove leve e... vincere (insomma, le solite cose). Come in ogni wargame che si rispetti ci sono più modalità di gioco, potrete partire con delle missioni di addestramento; poi, una volta fatta la dovuta pratica, potreste anche cominciare a cimentarvi in qualche singola missione o crearvene una vostro piacimento. Dopo aver dimostrato a voi stessi di saper tener testa al più potente degli eserciti potrete immergervi in una vera e propria campagna nella quale l'obiettivo finale sarà la completa conquista del mondo. Certo questo è quello che si dovrebbe fare, ma sempre tenendo conto del discorso sul narcisismo, appena installato MAX ho subito intrapreso una campagna. Una volta scelto il proprio clan, verrà visualizzata la schermata contenente la descrizione della missione, l'obiettivo primario, quelli secondari e il vostro stato di partenza, quindi verrete catapultati nel bel mezzo dell'agguerritissimo campo di battaglia. Qui lo schermo è diviso in due parti: la "finestra sul mondo", un pannello con tanto di mappa (e zoom), descrizione dell'unità selezionata e gestione file. A proposito di unità, MAX ne ha la bellezza di 57, una diversa dall'altra, divise in quattro gruppi: mezzi aerei, navali, terrestri ed edifici, ma questa è un'altra storia (dicesi Zoom In). Cliccando su un'unità mobile la si potrà spostare mentre con un doppio clic gli si potrà dire se attaccare, difendersi, tornare alla base o autodistruggersi. Esistono poi ozioni differenziate per unità: ad esempio se si seleziona un aereo da trasporto potremo decidere quante e quali unità trasportare. Cliccando sugli edifici invece si accede a schermate dedicate alla produzione e allo sfruttamento delle risorse; ci sono gli impianti di estrazione che riforniscono la base di metallo e benzina oppure le immancabili fabbriche nelle quali si può realizzare un'intero esercito di panzer. Starà a voi decidere quante fabbriche costruire, quanti centri di ricerca e pozzi di trivellazione. Tenete presente che ogni edificio costa energia e per far funzionare i generatori serve benzina; per avere quest'ultima servono impianti di estrazione, cisterne ecc. Insomma, un Sim City in miniatura. Per quanto riguarda la battaglia vera e propria potrete davvero sbizzarrirvi a pianificare qualsiasi tipo di strategia; mandare in avanscoperta i velocissimi e sveglissimi scout insieme ad una sonda radar per tastare il terreno; sfruttare i veloci caccia per circondare il nemico o spingere il medesimo in un vicolo ceco. Tutto questo lo dovrete fare mentre le unità di riparazione cureranno gli acciacchi dei mezzi che hanno avuto la peggio e i vari cantieri continueranno a sfornare nuovi mezzi di distruzione. Ricordatevi che se un solo ingranaggio del vostro meccanismo da guerra si rompe, potrete pure dire addio ad ogni speranza di vittoria e soprattutto non verrete mai a conoscenza del fatto che Zolthar è insieme ad una ragazza con tre dita.



90

GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

La prima cosa che mi viene in mente pensando a MAX è che Red Alert non avrà vita facile. I due giochi, inutile dirlo, si assomigliano molto e anche se a mio avviso RAè leggermente superiore, non è detto che non ci sarà chi preferirà il gioco della Interplay. In un primo momento sono rimasto un po' deluso; visuale bidimensionale, paesaggio piuttosto brullo e niente azione in tempo reale. Poi, giocandoci seriamente, ho cominciato a capire che a parte l'aspetto grafico MAX non aveva niente da invidiare a RA. La varietà di mezzi a disposizione permette di pianificare i più disparati piani di battaglia e la gestione delle varie produzioni basterebbe a tenervi impegnati a tempo pieno. Certo non ha un impatto visivo impressionante (a parte la presentazione di 5 minuti), ma le musiche e gli effetti sonori sono più che buoni. Passando ai difetti non mi convince del tutto il gioco a "turni in tempo reale", insomma hanno tentato di creare un ibrido, ma la sensazione è comunque quella di giocare a turni e la cosa personalmente non mi soddisfa. In ogni caso MAX si è guadagnato il bollino "PC Game Garantito" perciò è indubbio che tutti gli strateghi che si rispettino dovrebbero averlo nella propria collezione, fermo restando che se dovessi scegliere fra RA e MAX allora la scelta ricadrebbe sul prodotto della Westwood.



La scala della mappa può essere modificata a piacimento grazie alla comoda barra dello zoom posta sotto la finestra di descrizione delle unità.



Mi sa che quelli dello sbarco in Normandia sono stati più bravi.

PHANTASMAGORIA
A Puzzle of Flesh



Ed eccovi seduti con il vostro amico Trevor al ristorante, cominciate a convincervi di stare veramente male e volete parlare con qualcuno.

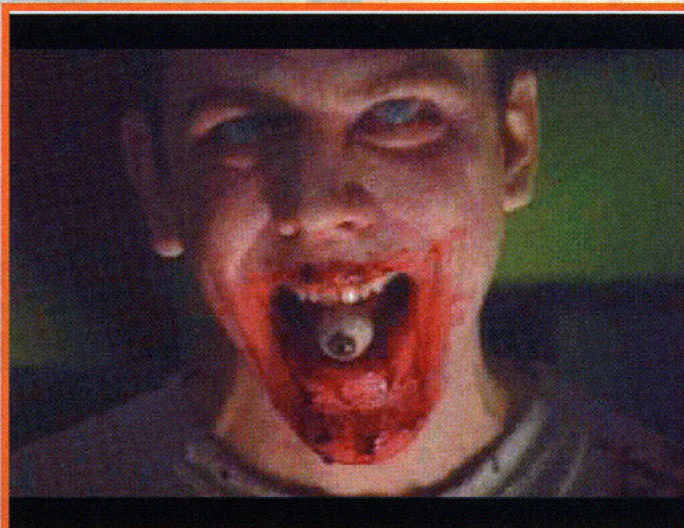


Questo è il magazzino della Wintech, al suo interno si nascondono atroci segreti. Da notare la posizione da beota di Curtis.

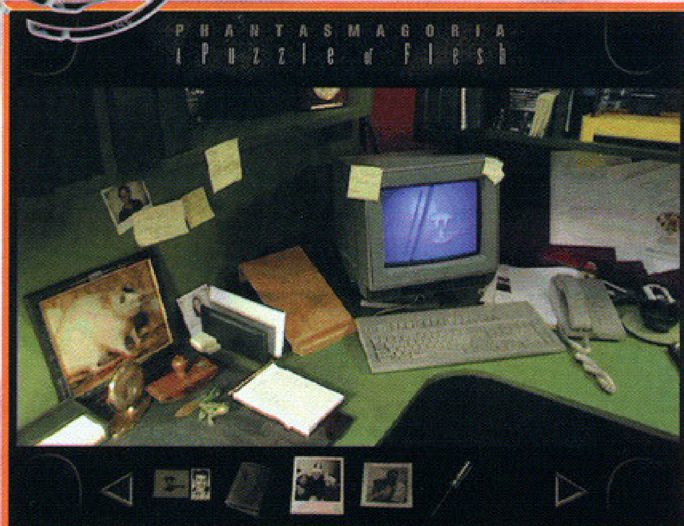
L'anno scorso hai pregato fosse solo un incubo, quest'anno prega che finisca in fretta...

A cura di Stefano "BDM" Petrullo

Che io fossi una persona di chiaro stampo stacanovista è un dato di fatto, da quando ho cominciato a scrivere nel lontano 1991 mi sono sempre reso conto che una volta preso un impegno bisogna sempre, volenti o nolenti, portarlo al termine al meglio delle proprie possibilità (sebbene queste a volte non siano sufficienti). Se vi dicessi che ieri era il mio compleanno ed era Sabato (14 dicembre) probabilmente non ve ne fregherebbe un accidente, ma se a questo aggiungessi che ero in redazione a grabbare le foto di questo nuovo gioco Sierra, tutto solo, con l'ufficio più sottosopra del solito (stanno infatti facendo dei lavori di ristrutturazione i quali, grazie alla mia proverbiale fortuna, sono iniziati proprio durante la chiusura del numero di gennaio) cosa direste? Che probabilmente la mia mente denota evidenti segni di cedimento, che sono molto vicino a raggiungere e superare la leggerissima linea di demarcazione che esiste tra la follia e l'apparente normalità. Fermo restando che sono convinto che la vostra reazione sia più che giusta mi preme sollevare un filosofico interrogativo: chi tra noi può stabilire con certezza le sottili differenze tra l'essere folli e l'essere normali? Io sono anormale se sono diverso da coloro considerati normali, ma chi sarà mai l'individuo normale? Quello uguale agli altri, quello che si uniforma ai canoni e ai comportamenti della nostra società, mai troppo elogiata, ma sempre criticata in ogni suo aspetto (o quasi). Normale


Un'altra scena cruenta. Quello è l'occhio di uno dei vostri colleghi.


Ecco una delle allucinazioni. Tom, vostro collega, è appena stato assassinato e voi state rivedendo la scena del tizio che l'ha ucciso mentre si mangia parte delle sue interiora (bleah).



La vostra scrivania, c'è chi appende la foto della ragazza e chi quella del proprio topo. Il terminale raffigurato tra un po' si metterà a parlare.


Un bacio appassionato tra Curtis e la sua ragazza. Notate come i fondali questa volta non siano renderizzati.

vuol dire svegliarsi la mattina, fare colazione, uscire di casa per andare a lavoro, lavorare, mangiare, tornare a casa, uscire con la ragazza, dormire... Essere anormali non possiede nessuna caratteristica, nessun obbligo o regola da rispettare. Fai quello che vuoi, come vuoi, con chi vuoi e quando vuoi. Un preambolo come questo, quantunque strano e discretamente troppo ermetico da spiegare nel toto della sua completezza sulle pagine di questa rivista, rappresenta un punto di partenza per cominciare a parlare della nuova produzione di casa Sierra: Phantasmagoria 2 A puzzle of flesh. Innanzitutto chiariamo subito una cosa: come già detto in altre occasioni, il nome Phantsmagoria non identifica un cast di attori e una storia lineare e unica, ma una serie di prodotti aventi tutti determinate caratteristiche che elencheremo più avanti nel corso di questo articolo. Il vostro nome è Curtis Craig, travagliato giovanotto che ha passato parte della sua vita in una casa di cura a causa di alcune turbe psichiche provocate dalla madre, maniaca e schizzofrenica, che pretendeva (tra le tante altre cose) di vestire il proprio figlio con abiti femminili. Queste turbe avevano lasciato un segno indelebile nella coscienza del povero ragazzino raggiungendo la loro massima espressione quando, tornato a casa da scuola, il nostro eroe trova la "genitrice" appesa al soffitto al posto del lampadario. Il padre del ragazzo pare essere morto ed ecco quindi gli eventi precipitare. In Phantasmagoria due controlleremo un Curtis adulto, apparentemente guarito, con un posto di lavoro (è un impiegato della Wyntech Corporation, ditta pseudo-farmaceutica per la quale lavorava anche suo padre), una ragazza stupenda, un amante ancora migliore (ma patita dei club sadomaso), una casa accogliente, un amico di chiare tendenze gay e un topo come "mascotte" della sua bistrattata vita da ex-malato mentale. Curtis non lo sa, ma durante la sua permanenza in manicomio è stato sottoposto a dei particolari esperimenti conosciuti come progetto Threshold (progetto che, da quanto ho capito, ha coinvolto precedentemente anche il padre di Curtis, Jonas). Il gioco è diviso in capitoli (5: uno per CD) in ognuno dei quali bisognerà compiere determinate azio-



Phantasmagoria (Sierra): il primo della saga, meno violento, altrettanto semplice. Ambientato in una casa stregata. Doveva il suo successo alle scene splatter, all'atmosfera e alle musiche. Poco interattivo.



- Aprite il cassetto del comodino e prendete il cacciavite, la barra al cioccolato e la foto dei vostri genitori.
- Cliccate sullo specchio.
- Prendete la posta.
- Provate a uscire, vi mancherà il portafoglio.
- Andate in salotto e guardate sotto il divano.
- Prendete BLOB, il vostro topolino.
- Usatelo sul divano.
- Usate la barretta sempre sul divano.
- Raccogliete tutte le foto che trovate in giro.

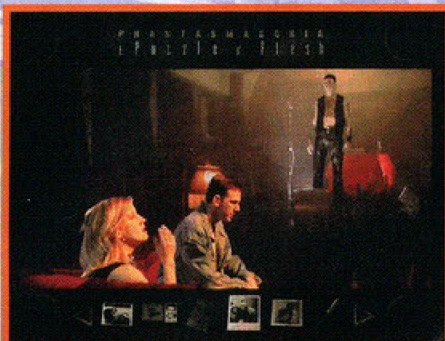


Il vostro analista. Ditemi un po' voi se una con la faccia del genere vi ispira fiducia...



Avete appuntamento al Borderline, noto locale di sadomasochisti, con la vostra amante. Peccato che questo tizio non voglia farvi entrare...





Ecco il vostro amore segreto (o meglio, la ragazza con cui vi piace fare del sesso!). Non sembrate comunque molto convinti.



80

GRAFICA:

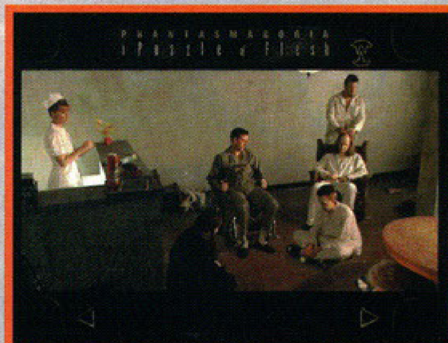
SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

Un film interattivo dovrebbe essere composto, di norma, da degli elementi cinematografici e da degli elementi interattivi. Il bilanciamento di questi due parametri decreta di solito il successo di un prodotto piuttosto che il suo completo fallimento. Phantasmagoria II, mi duole dirlo, non rappresenta assolutamente niente di innovativo rispetto al predecessore il quale, almeno un anno fa, poteva comunque vantare delle caratteristiche tali da riuscire ad appassionare, seppur per breve tempo, un giocatore non appartenente a quella schiera (della quale mi sento in qualche modo di far parte) chiamata "vecchia guardia". Il principale problema di questo titolo è, ancora una volta, la scarsa interattività presente: tutto è incredibilmente lineare, non esiste la possibilità di discostarsi da quello che i programmatori vogliono che voi facciate. La storia è comunque ben congegnata, la grafica delle locazioni non è niente male (sebbene orientarsi all'interno di una stanza sia a volte un po' artificioso): gli oggetti sono reali e non più renderizzati mentre gli effetti speciali sono veramente degni di nota (dovreste vedere qui da qualche parte anche alcune scene splatter niente male). Anche il sonoro è nella norma.
Per ciò che riguarda la giocabilità gli enigmi sono "abbastanza" razionali; dico abbastanza perché a volte la soluzione viene trovata puramente per caso: "clicca di qui, clicca di là, qualcosa prima o poi succederà". E' questo, non mi stancherò mai di ripeterlo, che mi fa incavolare veramente tanto: non si può far nulla se non vedersi i filmati e cliccare a caso sullo schermo. Altra nota che mi ha leggermente indisposto sono i dialoghi, se il titolo non verrà localizzato penso che ben pochi potranno godersi gli stupendi filmati (e qui l'aggettivo "stupendi" è d'obbligo) che corredano il tutto. Tenete conto infine che non è che sia poi così difficile arrivare alla conclusione...
Ciò che mi aspettavo da questo titolo era un approfondimento d'interattività rispetto al precedente capitolo. Così non è stato. Per chi è fatto quindi Phantasmagoria II? Innanzitutto per coloro che hanno apprezzato il primo,(la storia è diversa, la tecnica uguale), che non sono molto esperti di adventure, che amano lo splatter (ce n'è di più), le scene di sesso (idem) e la cinematografia horror in generale. Tanto film, poco interattivo...

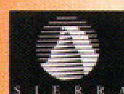
ni, risolvere particolari enigmi, parlare con X persone, il tutto inframmezzato da filmati e sequenze nel classico stile che ha fatto parlare di sé l'anno scorso. Il primo Phantasmagoria nasce come esperimento di Roberta Williams: il film interattivo definitivo (o almeno così doveva essere), dedicato a un pubblico adulto, ricco di scene splatter veramente forti e un'interfaccia che più "scemo-oriented" non si poteva. Phantasmagoria 2 riprende questo concetto con una nuova storia, un sistema di controllo lievemente diverso e dei nuovi protagonisti. Cominciate all'interno della casa di Curtis, vi alzate, fate tutto ciò che normalmente fa una persona normale e vi recate in ufficio; qui cominciate ad avere le prime allucinazioni: sentite delle voci provenire dal monitor del vostro computer, venite violentemente colpiti da un invisibile pugno (con tanto di spargimento di sangue), cominciano ad accadervi strane cose e voi, onestamente, non ci state capendo dentro più niente. Come se questo non bastasse alla Wyntech cominciano ad avvenire degli strani omicidi; molto cruenti, roba da serial killer, ma di quelli veramente perversi e con turbe mentali non indifferenti!!! Le due cose (cioè le vostre allucinazioni e gli omicidi) sembrano ricondurre a voi, unico impiegato dell'azienda che in precedenza soffriva di disturbi psichici. Decidete di indagare, non distinguendo più la finzione dei vostri incubi dalla realtà di tutti i giorni. Dopo poco cominciate a scoprire informazioni sul già citato progetto Threshold; dettagli che coinvolgono vostro padre e anche voi stessi. Il compito è semplice: dovete sbrogliare il bandolo di questa intricata matassa cercando di non morire, non impazzire e non andare in galera. E veniamo quindi a parlare dell'interfaccia: come accadeva in Phantasmagoria tutto è vincolato dall'uso di un puntatore, niente verbi o icone. Muovetelo per lo schermo a random, se cambia colore sarà possibile interagire godendosi un filmato. Idem per gli oggetti dell'inventario che si utilizzano esattamente nello stesso modo. Per muoverci tra le varie locazioni avremo a nostra disposizione la consueta mappa mentre non esiste più il suggeritore nel caso ci bloccassimo di fronte a qualche enigma. La visuale è un misto tra la terza persona (cioè vedete materialmente il vostro personaggio a video) e la prima; tutte le locazioni sono collegate tramite dei filmati.



State sognando di essere imprigionati in un improbabile casa di cura. Per svegliarvi dovrete riuscire a scappare.





 RAM MINIMA	12 MB
 CPU	Pentium 75
 VIDEO	SVGA
 AUDIO	Schede compatibili Windows dotate di DAC
 CONTROLLI	Mouse
 NOTE	Consigliato CD 4X. Richiede Windows 95
 SOFTWARE HOUSE	 SIERRA



Libertà d'espressione o cattivo gusto

Questo è l'interrogativo che ci siamo posti una volta visto Phantasmagoria II. Non so quanti di voi si ricordano cosa successe quando uscì il primo episodio: divieto di vendita in Germania (se non ricordo male, ma potrei sbagliarmi), questioni di etica e accuse su alcuni quotidiani italiani.
E' legittimo porsi di fronte alla cosa con una certa obbiettività: chi mi conosce sa che di solito sono una persona di mentalità piuttosto aperta: a me che in Doom si ammazzi la gente "a nastro" non frega relativamente niente: stiamo comunque parlando di un videogioco, forse un po' particolare, ma comunque una forma d'intrattenimento che va presa per quello che è. Phantasmagoria II scatenerà sicuramente un altro vespaio, le scene di sesso sono molto più esplicite, il sangue e la violenza psicologica sono implementate veramente ad opera d'arte. A cosa è dovuto questo? Secondo il mio modestissimo parere Phantasmagoria 1 deve il suo successo anche e soprattutto alle polemiche suscitate le quali, ponendo l'accento su scene cruente sino all'inverosimile, rendevano il prodotto in qualche modo originale e appetibile.
Phantasmagoria II amplifica questo concetto: le scene di sangue sono presenti ogni tre locazioni, l'atmosfera di gioco crea anche una certa ansia se vogliamo. Il sesso poi, lo sappiamo tutti, è uno degli strumenti più utilizzati per vendere un prodotto. E il gioco vero e proprio? Beh, come dovreste aver già capito da quanto scritto sino ad ora la struttura in sé non possiede nessun elemento particolarmente interessante.
Mi preme comunque farvi notare che questo gioco NON E' PER BAMBINI, ma pone l'accento su una libertà d'espressione (e non cattivo gusto quindi) particolarmente cruenta, alla stregua dell'Esorcista e di un bel film soft (non si cade mai infatti nel volgare). Oltretutto è presente una password per censurare le scene cruente. Ma tolte quelle cosa effettivamente rimane di Phantasmagoria 2???



STAR CONTROL™ 3

Si sapeva, prima o poi sarebbe arrivato; il sequel del sequel più inatteso nella storia dei videogames è giunto in redazione. Siamo al terzo capitolo di una delle più strambe saghe mai uscite e questa volta voglio proprio vedere cosa hanno combinato quelli dell'Accolade.

a cura di Davide "Maska" Mascaretti



Ecco l'intero campionario di astronavi disponibili.



Questo è un buffissimo esemplare di Spathi, tra le razze più codarde che esistano nella galassia.



Ecco una razza di alieni mai incontrata nella storia di Star Control. Convincerli ad allearsi con noi sarà un'impresa fin troppo ardua.

Non mi ricordo quanti anni sono passati da quel giorno che mi saltò in mente di acquistare, dal mio negoziante di fiducia, il primo "Star Control" per Amiga con la sua bella scatola (lo so, me ne rendo conto, ero uno dei pochi che comprava un gioco nella sua versione originale e ne vado tutt'ora fiero, che volete... il fascino della confezione oppure l'odio nei riguardi della pirateria, sinonimo di inaffidabilità). Rimembro anche l'iniziale delusione sfociata, successivamente, in moderato entusiasmo per il gioco. Un prodotto così all'apparenza banale, quanto entusiasmante. Un concept talmente semplice da risultare stranamente innovativo. Insomma, come quando si prova per la prima volta un particolarissimo piatto cinese e non si può dire che dispiaccia. Se fino a qui le mie parole vi risultano leggermente velate di ambiguità, ciò significa che, come da copione, si dimostra necessario dare qualche spiegazione. Star Control, come del resto il suo seguito, era caratterizzato dal fatto che il prodotto includeva due differenti tipi di gioco. Premettendo che trattasi di guerre interplanetarie, mi pare giusto spiegarne la struttura. Se da una parte avevamo un divertente shoot'em up con visuale dall'alto e scorrimento multidirezionale (alla Asteroid per intenderci) in cui due navi spaziali si scontravano in duello, dall'altra potevamo intraprendere una vera e propria campagna per la conquista della galassia dove, con l'implementazione di una consistente dose strategica, era consueto affrontare gli alieni ostili nella modalità arcade precedentemente descritta. Bene, e ora che siamo arrivati al terzo capitolo, cosa ci viene offerto di alternativo? Beh, sostanzialmente non molto... Continua infatti ad esserci una folta serie di alieni uno più buffo dell'altro sia per nome che per aspetto.





8 MB

Provato con athena



486 DX2 66Mhz



SVGA 1 MB RAM



Sound Blaster e compatibili



tastiera, mouse e joystick



per DOS e W95







Star Control 1 & 2 (Accolade): penso di aver citato fin troppo questi due titoli nel corso della recensione, è comunque presente un CD contenente i due titoli nella confezione di SC3. Tre giochi fin troppo simili in uno: consideratelo un optional.

Master of Orion 2 (Microprose): gioco di copertina di questo mese, dove strategia e tatticismo la fanno da padrone: qualitativamente e strutturalmente eccezionale, tutt'altra categoria...



Ovviamente qualche consiglio per chi si vuole cimentare nel gioco-avventura non guasta.

- Controllate Helios, il sistema nel quale inizia il gioco.
- Viaggiate con la vostra nave coloniale fino a Helios 3 e parlate con il comandante.
- Espandete la vostra flotta con due navi terrestri e controllate le navi aliene che orbitano attorno a Helios 4 difendendovi da eventuali attacchi.
- Scoprirete un'anomalia sulla superficie: avviate una missione di scavo.
- Ritornate su Helios 3 per fare rifornimento. Quando avrete abbastanza carburante per un viaggio di andata e ritorno, recatevi su Ghoshen, la stella più vicina.
- Esaminatene ogni aspetto e poi continuate da qui la vostra esplorazione del Quadrante Kessari.



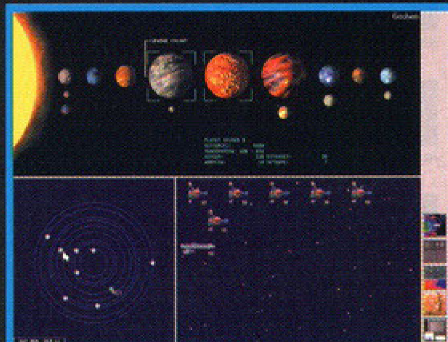
Le seducenti Syreen si dimostreranno molto disponibili, purtroppo non nel senso sperato.


Un esempio di Hyper Melee in visuale isometrica...


In ogni colonia risulterà molto importante bilanciare nella maniera adeguata la produzione delle varie risorse.

Non manca la possibilità di cimentarsi nell'Hyper Melee, il combattimento veloce fra astronavi in cui ogni giocatore può scegliersi una flotta scegliendo tra 25 tipi di astronavi completamente diverse e dove la battaglia consiste nel duello singolo fra le due navi avversarie fino ad esaurimento di unità da parte di una delle due fazioni. Potremo così scegliere un maggior numero di navi rispetto ai capitoli precedenti, ognuna dotata di armi, potenza, velocità, manovrabilità e capacità speciali differenti. Inoltre, durante l'allestimento delle varie flotte, potremo far riferimento ad un sistema di comparazione a punteggi che ci consentirà di valutare il bilanciamento della potenza di una flotta rispetto l'altra. Una volta iniziata la battaglia ci si accorge immediatamente che le novità apportate sono veramente poche. In pratica non cambia niente, l'unica differenza consiste nella possibilità di optare per una visuale isometrica delle navi, cosa che del resto si dimostra priva di una particolare utilità. In Hyper Melee i controlli sono estremamente semplificati e cioè: svoltare, accellerare e far fuoco. Non è altrettanto semplice scoprire la strategia migliore per ognuna delle venticinque astronavi, le cui armi e capacità variano notevolmente (e comunque sta qui il vero divertimento).
Ciò che è veramente meritevole d'attenzione è la seconda modalità di gioco. Questa volta, infatti, abbiamo un cocktail tra avventura, strategia ed arcade che mette il giocatore al comando di una o più navi con lo scopo di portare a compimento una missione assegnata dalla Lega delle Razze Intelligenti. Il giocatore deve esplorare, compiere trattative e ingaggiare battaglie in Hyper Melee con lo scopo di decidere il destino della vita intelligente nel Quadrante Kessari. L'obbiettivo principale consiste, comunque, nello scoprire la causa di un catastrofico disturbo inter-dimensionale e nell'eliminarlo riattivando così i viaggi iperspaziali da esso interrotti. Potremo così esplorare e colonizzare nuovi mondi al fine di aumentare la produttività di ogni razza appartenente alla Lega, contattare delle nuove razze per ampliare l'Alleanza e scoprire i reperti dei Precursori (antica civiltà tecnologicamente avanzatissima) per così riutilizzarli a nostro favore.
In numerosissime occasioni, nel corso del gioco, gli eventi forniranno l'occasione di intraprendere dialoghi con i rappresentanti di diverse razze aliene attraverso l'ormai classico sistema d'interazione che offre la possibilità di scegliere svariati tipi di domanda e risposta. Quindi per portare a termine la missione si dimostrerà necessario comportarsi nella maniera più appropriata per ogni razza che incontreremo e fare attenzione a possibili indizi nel corso delle varie conversazioni. L'elemento strategico sarà, nonostante tutto, di notevole importanza: gran parte del gioco, infatti, consiste nella gestione di tutte le colonie che fonderemo, affinché le risorse da esse prodotte possano essere adeguatamente sfruttate per i nostri scopi (creazione di nuove navi, rifornimenti di carburante e così via...). In definitiva cosa possiamo dire? Bidone o successone? Per questo vi rimando al box dell'opinione. See you...


...e nella classica visuale dall'alto.


Attraverso questa schermata potremo esplorare i vari sistemi planetari in dettaglio.

OPINIONE

83

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Bene, bene, questo terzo capitolo non mi ha per niente deluso. Se da un lato si pensa alla scarsa presenza di novità rispetto ai titoli precedenti, dall'altro ci può accontentare delle buone idee utilizzate nel "gioco-avventura". L'Hyper Melee è il classico gioco che suscita il maggiore entusiasmo quando si è in due a giocarlo. Cimentandosi in battaglie spassosissime con un amico, vengono fuori i migliori aspetti del prodotto che infondo, infondo, erano gli stessi nel primo e nel secondo capitolo della saga. Questa volta l'implementazione di un maggior numero di astronavi conferisce al gioco una migliore possibilità di scelta, che ovviamente non guasta. Per il resto non abbiamo nient'altro di così stupefacente. Quello che veramente colpisce per originalità è l'altro aspetto del gioco. Un singolare e divertente wargame-adventure che, tutto sommato, impegnerà il giocatore per un buon lasso di tempo. La simpatia che aleggia intorno a tutta la storia non può che rendere il tutto già di per sé spassoso; inoltre la presenza di svariate sequenze animate, tra l'altro ben realizzate, dona completezza all'aspetto globale del prodotto. Graficamente siamo su livelli medio-bassi (niente di così eccezionale, ma nemmeno così disastroso) a causa soprattutto di una realizzazione forse eccessivamente scarna (soprattutto durante le battaglie). Per quanto riguarda il sonoro: idem (musiche ed effetti globalmente soddisfacenti, ma non di più). Insomma si tratta di un gioco che preferisco consigliare a chi non ha mai visto i titoli precedenti, gli altri sono stati avvertiti...



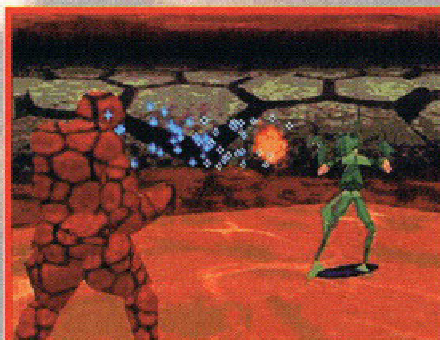
FX Fighter Turbo



FX Fighter Turbo vanta un alto numero di combattenti femminili.



Ecco qua il raggio laser di Rygil. Non sono ancora riuscito a evitarlo.



Magnon, l'uomo di roccia, è in assoluto uno dei più forti.

Qualche annetto fa uscì il primo episodio. Ora esce questa specie di abbellimento, eppure ancora non so cosa cavolo vuol dire quell'FX del titolo...

a cura di Alessandro "Zolthar" Debolezza



Cyber Gladiators (Sierra): lo dovreste trovare recensito in questo stesso numero. E' il primo picchiaduro della Sierra e non è malvagio. Ma se c'è la recensione, beh, fate prima a leggere quella...

Mortal Kombat 3 (Acclaim): ha fatto storia, anche grazie ai suoi due precedenti fratellini. Non è poligonale, non assomiglia per nulla a FXFT. E' colmo di violenza e per me è il migliore.

Indovina chi non c'entra una mazza




Ashraf: E' vecchio, quasi decrepito. Il suo stile di combattimento è incentrato sulle proiezioni dell'anima sotto forma di energia. Adora spaccare le ginocchia.


Cyben 30: Un robot violento. Le sue doti principali sono la velocità unita alla forza meccanica. Di solito infilza il nemico coi suoi uncini e lo fa girare parecchio.


Jake: Era una guardia del corpo prima di partecipare al torneo. Parecchio potente, ma lento: le sue doti particolari sono racchiuse nelle grosse mani.


Kiko: E' un perfetto equilibrio tra forza, natura e violenza. Non è fortissima, ma sa difendersi bene. Nelle sue combo sferra una marea di calci e di pugni: usatele!


Kwondo: E' un misto di parti meccaniche, organi umani e componenti aliene. E' forte, ma è difficile da controllare. Il suo braccio bionico è parecchio potente...


Linna: Non è per niente debole, anzi. Ha una specie di rasoio nascosto nella manica: state tranquilli che non serve affatto per fare la barba all'avversario!


Magnon: E' fatto di pietra. La forza non gli manca e quando vi prende a cartoni ve ne accorgerete. Si diverte un sacco a buttarsi su di voi quando siete a terra.


Rygil: E' mostro finale da dover sconfiggere. E' un cyborg, metà uomo metà macchina. Quali parti sono bioniche? Beh, Il suo occhio spara un laser molto nocivo...


Sheba: Qua andiamo a finire sul mangiare dei gatti ... Sheba è parecchio veloce, agile e forte. Ha le unghie molto lunghe: di solito le affila sulla vostra faccia.


Siren: E' stata risvegliata da Rygil per il torneo finale. E' cattiva, violenta, potente e non ha paura di niente. Ama le basse temperature, infatti congela i piedi.


Venam: E una mantide religiosa. Il suo corpo è slanciato, la sua tecnica di combattimento si basa sulla flessibilità degli arti. Usa troppo spesso gli artigli!


BDM: Proviene dal pianeta Tritaball. Non perdona: è veloce nei movimenti, coglie di sorpresa. Ama lanciare i redattori contro gli armadi, ma non solo...

... ma questi infondo sono solo piccoli particolari. Del resto un titolo è un titolo, anche se si chiamasse diversamente le cose non cambierebbero poiché è il succo quello che conta.
Andiamo a guardarcelo subito questo succo allora, che ne dite? Dunque, dello storyboard quasi quasi non vi dico niente, del resto si tratta di un picchiaduro, cosa può fregarvi della trama?
Beh, dai, vi dico solo che c'è un malefico robot di nome Rygil che ha preso coscienza di se rubando una mastodontica astronave da combattimento in grado di distruggere un intero pianeta (per la serie copiamo spudoratamente dalla Morte Nera di Guerre Stellari): tramite questa ha minacciato l'intero



- I primi combattimenti sono sempre i più facili: potrete vincere usando la stessa mossa, ad esempio i pugno veloce.
- Rygil è un osso duro. Da vicino usa i piedi o le mani, da lontano il laser. Meglio affrontarlo non stando mai fermi.
- Kwondo, Cyben 30 e Magnon sono i più forti. Usate loro all'inizio, in modo da vedere come agiscono i nemici.
- E possibile vincere sbattendo fuori dall'arena il proprio avversario. State attenti a non uscire voi per buttare fuori lui.


Osservate il dettaglio delle montagne. L'alta risoluzione è notevole.


Notate bene il dettaglio dei personaggi. Ci sono persino le espressioni facciali.



Un po' di meditazione non fa mai male. Se la si fa da soli però...

universo di fare un casino bestiale se ogni razza esistente non gli avesse mandato i migliori combattenti a pestarsi per il suo piacimento fino a quando ne fosse rimasto solo uno che avrebbe affrontato direttamente. In pratica quindi arrivano una marea di lottatori (10 in tutto) con l'unico scopo di abbattere l'usurpatore prendendone il posto o liberando lo spazio dal suo dominio. A voi ovviamente spetterà il compito di combattere fino ad arrivare ad affrontare Rygil per fargli un mazzo tanto.
Allora, un picchiaduro, lo sapete, è un gioco dove si prendono due giocatori rappresentati da due personaggi del gioco, li si mette all'interno di un arena o di un campo di battaglia e li si fa massacrare di botte tra loro fino a quando solo uno dei due rimane in piedi. Ecco, questo è grossomodo il concept del gioco, ma FX Fighter Turbo non è solo questo.
Infatti mantiene la caratteristica principale introdotta dal suo fratellino (prima di allora non si era mai vista una regola affine su PC) ovvero la possibilità di perdere se si esce dall'arena. Il playground è difatti costituito da uno grosso tappetone (più o meno): se uno dei due giocatori esce o viene scaraventato fuori dall'avversario, beh, ha perso. Ovviamente però non c'è da dire solo questo su questo prodotto, altrimenti quali sarebbero le varianti dal suo prequel? Beh, innanzi tutto la grafica è stata rifatta. L'engine principale è stato completamente rivisitato; ora il gioco di per sé è più fluido, veloce, rapido, adrenalinico, "Turbo" per l'appunto. I movimenti dei personaggi sono molto più curati di quelli giù visti in FX Fighter (già allora erano parecchio realistici comunque), in più c'è tutto un corredo di tracce audio nuovo di pacca.
Per quel che riguarda il resto del gioco, beh, più o meno siamo sempre lì: c'è ancora la normalissima versione a 1 o 2 giocatori, il torneo o l'Endurance per fronteggiare uno dietro l'altro tutto i lottatori esistenti, poi c'è la possibilità di giocare via rete o via modem per fare dei multiplayer a distanza, ma quello che non vi ho ancora svelato riguarda le mosse dei personaggi.
Per prima cosa oltre ai vecchi personaggi troverete anche dei nuovi protagonisti, riguardo quelli vecchi però, beh, oltre alle "sorpassate" mosse già intraviste sappiate ne troverete altre da dover imparare. Quello che vi ho menzionato fino a ora non riesce a farvi contenti o non vi convince sulle potenzialità di questo titolo?
Beh, allora ci aggiungo che dovrete confrontarvi su 11 arene diverse (una per ciascun personaggio), ogni lottatore ha le sue mosse segrete più combo di vari colpi, le opzioni presenti consentono di customizzare a piacimento gli incontri o le "regole" del gioco, la presenza di parecchi filmati che spiegano l'andazzo delle partite o la possibilità di salvare e riprendere successivamente. Beh, adesso leggetevi i box, quindi traete le dovute conclusioni.

SPECS

Provato con athena



8 MB



Pentium 60



SVGA 1 MB RAM



Sound Blaster e compatibili



Tastiera, mouse e joystick



Meglio più RAM, un P120 e tanto HDD





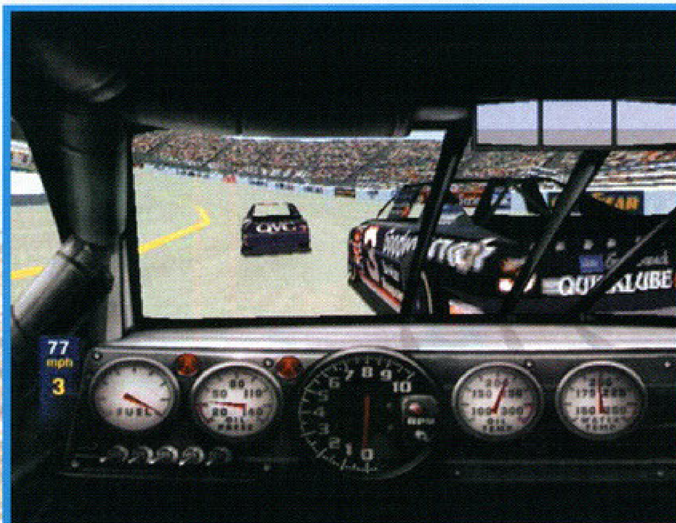
OPINIONE



Sì, non c'è che dire: FXFT non è per niente brutto. Devo ammettere che l'ho giocato volentieri, sperimentando per bene tutti quanti i giocatori per vederne le mosse e le evoluzioni particolari. C'è però da sottolineare il fatto che non sono ancora del tutto convinto. Innanzi tutto la grafica: è bella, okkey, ma anche in alta risoluzione al massimo del dettaglio sembra quasi essere in bassa, perché le telecamere si allontanano spesso per rendere il gioco fluido e veloce. Negli zoom in però si può ammirare quanto questa sia dettagliata, tanto da vedere le espressioni del lottatore durante il combattimento. Eppure rimane in sostanza scarna, con pochi colori per lo più scuri. Le arene non sono per nulla interattive, bensì statiche, scialbe, ferme e la cosa mi ha deluso visto che anche la Sierra con il suo primo picchiaduro (Cyber Gladiators) non ha commesso questo errore. Il sonoro c'è, si sente e non delude (ottime le tracce audio), ma i SFX sono un po' scarni, quasi inesistenti. La gestione delle partite mediante tastiera non è il massimo: potrete godere appieno del gioco soprattutto se avrete un bel Joy magari configurabile con macro varie. In sostanza però questo rifacimento di FX Fighter è venuto fuori proprio bene: il gioco è bello, giocabile, godibile al punto giusto. Solo che per apprezzarlo appieno dovrete smanettarci su un po' più del normale rispetto ad altri titoli affini...




Guardate che bel filotto di macchinine colorate. Meglio accodarsi...


Viaaaaa!!! Togliti dalle pa... ehm, scatole!!! Fammi passareeeeee!!!

Mi sono sempre chiesto se i proprietari delle vetture che si schiantano contro i muretti degli autodromi, devastandoli, poi debbano pagare i danni...

NASCAR Racing 2

a cura di Alessandro "Zolthar" Debolezza

Eccolo: news di questo prodotto ne abbiamo fatte veramente tante, soprattutto coi report delle grandi fiere videoludiche come l'E3 o i diecimila ECTS che si svolgono durante l'anno; adesso basta, il nuovo lavoro dei Papyrus è pronto per essere giocato e di conseguenza recensito. Iniziamo? Okkey. NR2 è il seguito di Nascar Racing, il primo (anche l'unico) simulatore dedicato interamente a questa speciale formula: essendo un sequel di un titolo storico in teoria non ha affatto bisogno di presentazioni, soprattutto poi se si conosce la categoria d'appartenenza. Visto però che non tutti amano questo genere di competizioni sportive o non le conoscono a menadito credo sia il caso di spiegare brevemente in cosa consistono. La formula Nascar è una particolare categoria d'automobilismo sportivo sviluppatasi prettamente negli States, come l'Indy. Volendo la si potrebbe comparare al DTM o al gran-turismo europeo, ma l'accostamento non è così facile. Le vetture Nascar infatti possono essere configurate con una flessibilità molto maggiore rispetto alle normali auto da corsa, permettendo quindi delle elaborazioni variabili che in genere creano l'estrema differenza tra vincitore o perdente. Inoltre le gare si disputano quasi esclusivamente su circuiti ovali (quelli definiti ...sit-






"Fumatori o non fumatori?" Beh, viste le nuvolette, direi fumatori...

Voglio un acceleratore. Ora!



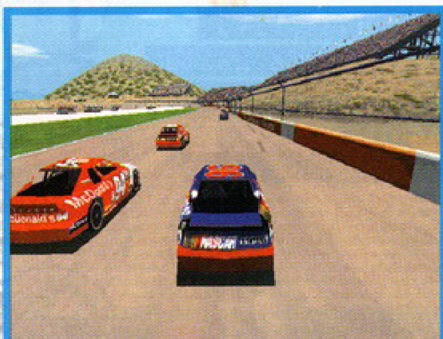




Beh, le auto impiegate in questo genere di competizioni (formula Nascar in genere) sembrano tutte uguali, in realtà però sono molto diverse tra loro, poiché ogni casa partecipante è libera di ritoccarla come vuole (se non ricordo malissimo) stando all'interno di alcune regole fondamentali. Ecco come mai alcune vanno più veloci, altre più lente, o perché qualcuna sbatte contro i muretti per via della scarsa aderenza col suolo o fonde il motore dopo solo venti giri per l'insostenibile calore. A grandi linee comunque una vettura Nascar vanta le seguenti caratteristiche:

Peso complessivo (liquidi annessi):	3500 libbre (minimo)
Potenza in cavalli:	700 hp
Dislocamento Cubico:	350 - 358 c.i.d.
Compressione:	14:1
Trasmissione:	4 marce manuali (deve esserci anche la retro)
Capacità per carburante:	22 Galloni U.S.




Adesso me li bevo per bene io 'sti due!


rovare parcheggio è stato più facile del solito oggi...


Guidare dall'interno dell'abitacolo è più complesso: il circuito si vede di meno.

tadini" si contano sulle dita di una mano) sui quali l'abilità del pilota passa un po' in secondo piano. Essendo poi degli eventi molto ravvicinati tra loro (una gara ogni fine settimana), il numero di circuiti dove gareggiare è elevatissimo: la stagione difatti (se non rammento male) inizia prima di quella della formula Indy per finire assieme o poco dopo. Parlando sempre delle piste, queste non sono mai lunghissime: ecco perché i giri di gara possono arrivare fino a 600, con enormi sollecitazioni sia sul pilota che sul veicolo. Le differenze dalle altre competizioni quindi ci sono e si vedono, rendendo Nascar un campionato particolare e molto "folk". Pensate che dopo la formula Indy è l'evento sportivo automobilistico più seguito, piazzando dietro di sé anche le evoluzioni dei dragsters o dei 4x4 Bigfoot, per le quali gli americani vanno pazzi. NR2 è un po' tutto questo, ovvero cerca di ricreare le emozioni sia in pista che "a bordo campo". Come avrete ormai capito abbiamo davanti una simulazione "un po' arcade" di auto da corsa dove anziché pilotare delle F1 avrete in mano delle stock car. In effetti detto questo, detto tutto, ma vi è da aggiungere non poca roba. Potrete disputare un numero elevato di gare, dalla singola competizione all'intero campionato gareggiando su tutti e 16 i circuiti ufficiali più un'altra decina sui quali poter svolgere dei test pre stagione. Già, infatti avrete la possibilità di collaudare per bene la vettura prima di iniziare a schiacciare l'acceleratore per vincere il trofeo, ma l'evento comincerà ancor prima, ai box. Dovrete infatti settare le sospensioni, gli alettoni, la pressione dei pneumatici, il livello d'apertura della farfalla dell'erogatore di benzina o altre diavolerie affini. Insomma, rivestirete i panni non solo del pilota, ma pure dei meccanici, andando incontro a tutte le problematiche del caso: NR2 non è "solo" una simulazione di guida. Ma se poi tutto questo non fosse sufficiente, beh, potrete sempre competere con altri otto amici via rete locale o contro il solito avversario insormontabile attraverso connessione seriale o modem.





Non vi piace il colore della macchina o della tuta?!? Cambiateli: tanto c'è il paint kit ufficiale per modificare anche le suole delle scarpe del primo tifoso sulla sinistra che avete intravisto nel paddock durante il pit stop! Ag già, il pit stop! Riuscirete a rifornirvi di metanolo senza perdere tempo e/o posizione? Tocca a voi scoprirlo, ma prima finite di leggere tutta la recensione. Altrimenti cosa cacchio scrivo a fare io?!?



Nascar (Papyrus): E' il fratello minore di questo titolo. Di qualche tempo fa, ma praticamente identico, spiccicato, tale e quale. E' programmato un po' male: ciò dovrebbe bastarvi...

Speed Haste (Electronic Arts): E' decisamente arcade. Non è il massimo, ma in due fa faville. Ci sono sia le F1 che le stock car quindi è anche un po' "Nascar 2". Un po' esoso.

Formula 1 GP 2 (Microprose): E' LA simulazione di guida per eccellenza. Non sono stock car, bensì F1. Direi che centra poco, ma se volete la simulazione, beh, eccovela!



- L'assetto della macchina è noioso, ma tanto importante: fate qualche giro di prova, quindi trovate quello ottimale.
- In genere per migliorare le prestazioni dell'auto basta abbassare la carrozzeria, magari anche l'alettone posteriore.
- Nell'approccio della curva cercate sempre di tagliarla allargandovi prima all'esterno: c'è minor possibilità d'uscire.
- Controllate la pressione delle gomme: se dovete girare sempre a destra, gonfiate un po' di più quelle di sinistra.
- Se tutte le macchine sono in fila indiana, non rompete la riga: stare all'esterno vuol dire usurare parecchio la vettura.

SPECS

Provato con athena



16 MB



486 DX2 66Mhz



SVGA 1 MB RAM



Sound Blaster compatibili, Pro Audio Spectrum, Ensoniq Soundscape



Mouse



Raccomandiamo almeno Pentium 120 Mhz e un CD ROM 4x





OPINIONE

82

GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

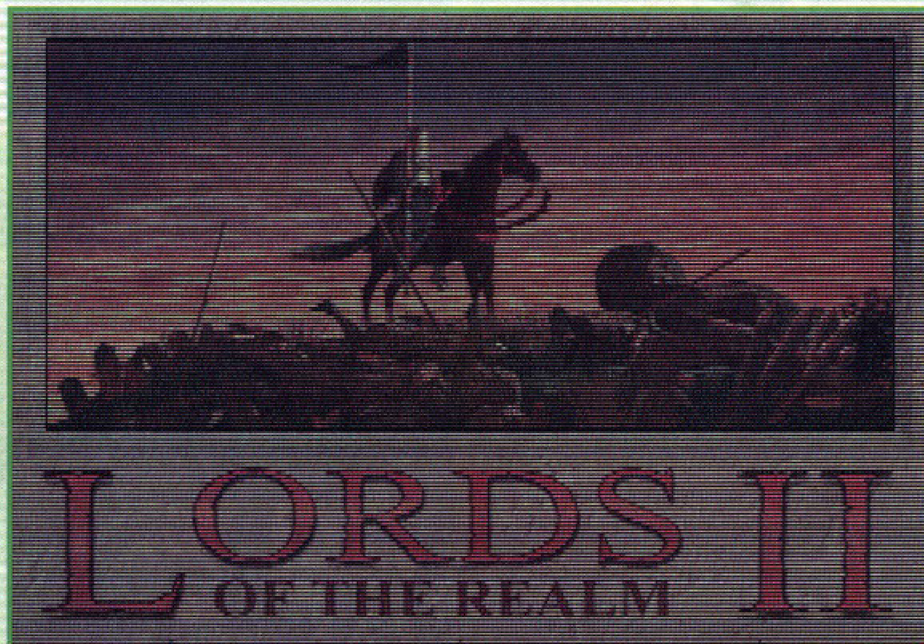
Identico al primo. Ecco cosa si vede subito. Esattamente come fecero per Indycar I & II, i Papyrus si sono ripetuti esattamente col seguito ufficiale di NR, commettendo (secondo me) un bell'errore. Okkey, okkey, l'engine che sta sotto adesso è di gran lunga migliore: il gioco viaggia a una velocità decente anche su macchine non particolarmente dotate, però per il massimo del dettaglio non basta nemmeno un P166. Mentre in bassa risoluzione lo si può godere su un 486, in SVGA diventa esoso: se non avrete un PC con due gravitoni così (e dico "gravitoni" per non dire altro) il gioco risulterà ancora scattoso, sebbene comunque più veloce rispetto al fratello (o ai tempi che furono). Per quel che riguarda le novità, beh, in pratica ci sono i nomi aggiornati dell'ultima stagione, i circuiti ufficiali con corse notturne, la possibilità di colorare la tuta o di inserire la propria foto nel rostro dei piloti: basta. Il sonoro praticamente non c'è (come in Indycar, durante la corsa sentirete solo il rombo del motore), mentre la grafica è decisamente migliorata. In definitiva questo titolo è bello, programmato discretamente bene, ma dotato di poche innovazioni, scarno, forse un po' piatto. Mi è piaciuto l'effetto della macchina che perde i pezzi, ma per questo Destruction Derby 2 da la birra a tutti. Se siete dei patiti vi piacerà, se siete impazziti per il primo andrete matti per questo. Se volete un po' più d'azione e/o simulazione, beh, se io fossi in voi andrei a spulciare il box dell'alternativa...



1268. Il re è morto senza un'erede e il trono d'Inghilterra è privo di un legittimo occupante. Cavalcano il vento le voci di cantata gesta di eroi e sovrani. Una nuova era è ormai giunta, bisogna andare avanti combattendo, soffrendo, versando sangue. Coloro che credono in una corona e in un re invocano il coraggio dei potenti nobili, uno solo di loro potrà unificare il regno...



A cura di Davide "Maska" Mascaretti







8MB





486/66



SVGA



Sound Blaster compatibile



Mouse



Per Win95 e MS-Dos





Spade, cavalli, cavalieri, armature e scudi, sangue e lealtà, questi gli elementi delle guerre medioevali, questi gli ingredienti di Lords of the Realm II, nuovo titolo della Sierra. Ritornano sul mercato videoludico gli sviluppatori della Impression, sfornando un gioco che miscela caratteristiche di tipo organizzativo e gestionale con l'esaltante dose tattica delle guerre fra truppe medioevali. La storia è semplice: le terre d'Inghilterra sono sotto il governo feudale di più nobili i quali, con le proprie armate private, dovranno estendere i loro domini fino ad avere il controllo di tutto il regno. Inutile dire che uno di questi Lord sarete voi. Avrete un territorio, un popolo, un castello e un'armata, campi coltivabili e mercati da far fruttare. Tutto ciò rappresenta le fondamenta su cui si baserà la prosperità dei vostri possedimenti.

Lord of the Realm II è un gioco strutturato sia nella divisione in turni sia in tempo reale. Tutti gli aspetti gestionali hanno luogo in un ambiente basato a turni, ognuno dei quali rappresenta una stagione dell'anno. Vi sono principalmente cinque tipi di azioni che possono essere effettuate durante un singolo turno: prima di tutto si dovranno gestire le proprie contee; ciò significa assicurare al proprio popolo felicità e cibo, dividendo la forza lavoro tra produzione di grano, formaggio, allevamento, controllando i propri fondi monetari, comprando e vendendo beni ai mercati nomadi, inviando rifornimenti tra le vostre contee. Successivamente si rivelerà indispensabile rinforzare le proprie armate. Ma da dove possono arrivare i nuovi soldati? Ovviamente l'arruolamento di parte del nostro popolo si dimostra essere la sola soluzione (a meno che non vi siano costosi mercenari all'interno del proprio territorio), rifornendoli di qualsiasi tipo d'arma abbiamo prodotto o comprato. Inoltre si dovrà concentrare la propria attenzione alla costruzione di castelli sempre più efficienti perché, in un'epoca di violente conquiste, niente può garantire la protezione di una contea meglio di un forte e impenetrabile castello. Ovviamente cosa serve avere potenti truppe se poi non le usiamo per ingaggiare battaglie per l'invasione di altre terre o la difesa della propria? Per questo, in ogni turno, potrete decidere di attaccare trup-


Questa immagine tratta dall'introduzione del gioco ricorda vagamente il mitico Braveheart, vero?



E' primaveraaa!... Ecco la mappa principale che visualizza i nostri territori; da qui parte tutto...



Comprare le armi al mercato è fin troppo dispendioso, quindi perché non rivolgersi al proprio armiere di fiducia?

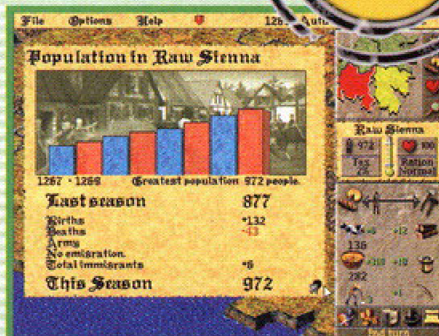


Caesar 2 (Sierra): Semi-predecessore di Lords of the Realm II. Ambientato nell'epoca dell'Antico Impero Romano, viene data maggior importanza alla fase gestionale a discapito di combattimenti non sempre coinvolgenti.

Warcraft 2 (Blizzard): Il gioco recensito su queste pagine sembra imitare l'impostazione del celebre gioco fantasy almeno per quanto riguarda la strutturazione delle battaglie, non è comunque la stessa cosa.



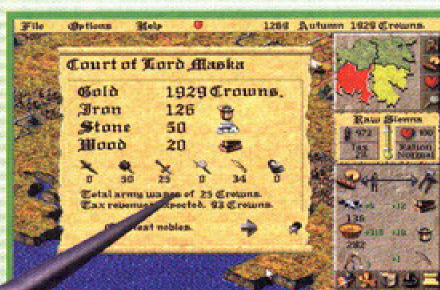
Come potete vedere i combattimenti in tempo reale consento un pieno e versatile controllo delle proprie truppe.



La crescita del proprio popolo è di fondamentale importanza. Che scopo avrebbe dominare un territorio senza chi lo abita, lavorando e combattendo per il suo re?



- Limitate la crescita delle vostre mandrie a cinque bovini per turno cosicché un buona porzione dei vostri lavoratori possano dedicarsi ai lavori industriali senza rimaneggiare le fonti di cibo.
- E' una buona idea piantare un campo di grano in più rispetto a ciò che ci si potrebbe aspettare dai raccolti annuali.
- Ricordatevi di non permettere mai il sovraffollamento nei vostri allevamenti.
- Se a causa di incombenze meteorologiche i vostri campi si dovessero rovinare, ovviate al disastro il più presto possibile.
- Per controllare la crescita della popolazione, incrementate le tasse. Ciò ridurrà il grado di felicità evitando sovraffollamento. Instaurare nuove armate può essere una soluzione alternativa.
- In autunno i raccolti sono per forza scarsi, e la forza lavoro può essere impiegata in altri campi.
- In combattimento date molta importanza agli attacchi a lungo raggio, difendete gli arcieri sfruttando rocce, muri e uomini armati di lance.
- Negli assedi sfruttate le catapulte per isolare le torri dei castelli distruggendo le mura che le collegano, i difensori saranno così obbligati ad abbandonare le loro postazioni.



E' meglio che il nostro popolo sia contento di vivere nel proprio regno altrimenti saccheggi e rivolte saranno all'ordine del giorno.

pe, villaggi e castelli nemici. Durante l'assedio di questi ultimi, l'armata attaccante circonda il castello nemico e passa diverse stagioni nella costruzione delle classiche armi d'assedio come catapulte, arieti e torri mobili. Quando queste saranno completate, la battaglia avrà inizio; vi sarà poi la possibilità di instaurare una vera e propria "relationship" con gli altri contendenti al trono scambiando messaggi, stabilendo alleanze, inviando regali e, al limite, anche insulti.
Da tutto ciò si deduce la grande importanza che risiede nell'amministrazione del vostro regno, che trae le sue fondamenta dal seguente concetto: il potere è basato dalla dimensione dei vostri possedimenti quindi la prosperità del popolo è data dalla sua felicità. Quest'ultima dipende dalla percentuale di tasse imposte e dalla produzione di cibo, la quale è condizionata dall'uso che si fa dei campi dedicati alla coltivazione e all'allevamento. Si arriva così alla seguente conclusione: non c'è armata senza popolo.
Passiamo così a parlare della guerra vera e propria. Quando attaccheremo o verremo attaccati, la visuale cambierà portandoci in un ambiente completamente diverso. Sullo schermo vedremo le nostre truppe (e quelle avversarie) rappresentate "alla Warcraft" (e controllate più o meno alla stessa maniera). Le armate potranno essere costituite da cavalieri in armatura, arcieri, uomini armati di balestre, mazze ferrate, lance e così via, ognuno con le proprie caratteristiche di attacco e difesa. Insomma, gli elementi per essere un buon prodotto ci sono tutti, vediamo quindi come Lords of the Realm II passa l'esame leggendo il box dell'opinione.



Attraverso questa schermata potremo decidere di migliorare le caratteristiche strutturali dei nostri castelli. Verremo così a conoscenza dei costi (in materiale e forza lavoro) necessari per la costruzione.



90

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Interessante, veramente interessante. Concettualmente questo titolo della Sierra mi ha veramente soddisfatto. Mi ha colpito il fatto che la costruzione delle singole armate dipenda da una serie di fattori che, nell'insieme, rendono la gestione delle varie risorse alquanto complessa, ma allo stesso tempo appagante. Da ciò deriva una scarsa immediatezza che potrà portare ad una iniziale frustrazione. Comunque, dopo un certo periodo di apprendimento delle varie funzioni di ogni singola caratteristica e dei criteri con cui si basa il ciclo produttivo, inizierà il vero e proprio divertimento. Tra l'altro, quando si iniziano a formare truppe consistenti, il combattimento si fa veramente esaltante. Il fatto che la strutturazione delle battaglie sia ispirata a quel mostro di giocabilità che di nome fa Warcraft 2, non può che rendere il tutto sempre più efficace (ho il dovere di precisare che comunque i due titoli posseggono delle evidenti differenze concettuali). Gli assedi sono ben concepiti anche se globalmente si rivelano non molto facili. Per quanto riguarda la realizzazione tecnica si può parlare di sufficiente impatto grafico che alterna ottime schermate statiche e di combattimento (solo in caso di assedi) con una scarsa varietà degli ambienti (alla fine è sempre la stessa cosa). Il sonoro si rivela globalmente di buona fattura (carine le musiche in arpeggio di chitarra classica durante le fasi di gestione; durante i combattimenti ci si poteva aspettare di meglio). In modalità multiplayer il gioco risulta quantomeno divertente anche se si sconsigliano collegamenti via modem (la bolletta ne risente...) In definitiva questo prodotto è da considerare decisamente meritevole della vostra attenzione.



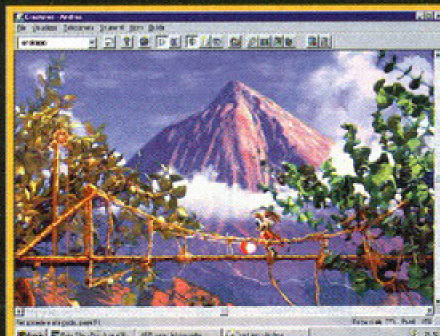
creatures


Un'allegra scampagnata sulla teleferica, da qui il panorama è stupendo !

Ho sempre pensato di sposarmi il più tardi possibile, figuriamoci poi di avere dei marmocchietti piagnucolosi (alias bambini) che zompettano qua e là mettendo a soqquadro tutta la casa... Ora, grazie alla Warner, ho scoperto di avere ragione...

a cura di Marco "By8" Baiotto

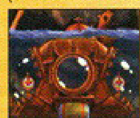
Può essere che qualcuno di voi si stia chiedendo il motivo della mia precedente affermazione; in tal caso continuate a leggere e verso la fine dell'articolo tutto sarà incredibilmente chiaro (forse...), in caso invece non ve ne possa fregare di meno, continuate a leggere lo stesso, almeno per pietà!
Parlando di cose un attimino più serie, penso vi interesserà sapere che questo CREATURES si presenta come un "simulatore di vita artificiale".
In effetti questo titolo è stato sviluppato facendo ricorso alla tecnologia Cyberlife, un insieme di algoritmi biologico-matematici ispirati a quelli scientifici ufficiali, che vi consentiranno di riprodurre un mondo artificiale (chiamato Albia) in cui tentare di far nascere, evolvere e riprodursi le vostre creature.
Per esercitarvi nella professione di novello demiurgo avrete a disposizione una serie limitata di uova, sei per la precisione, contenenti DNA digitale "irripetibile" (almeno senza manipolazione genetica...), così come accade nella specie umana.
Vostro compito iniziale sarà quello di porre in incubatrice un uovo, e con grande meraviglia osservare, dopo una trentina di secondi, la nascita di un cucciolo di Norn (la vostra specie), maschio o femmina, che come tutti i bambini inizierà da subito a frignare emettendo suoni incomprensibili e ad osservare l'ambiente circostante con curiosità.
A questo punto tramite il puntatore del mouse a forma di mano dovrete guidare questo tenero pargoletto lungo i tortuosi sentieri dell'apprendimento, e non intendo cose del tipo clicca qui e prendi là, bensì sto parlando di insegnare il significato di un verbo o il nome di un oggetto tramite una ripetizione costante. Per far questo dovrete attirare l'attenzione del Norn tramite i movimenti del cursore e poi posizionandovi sull'oggetto in questione digitarne il nome più volte. Inizialmente il Norn non capirà un'emerita fava, poi via via scimmiotterà il suono della parola ed infine ne coglierà il senso immagazzinando il dato nel suo cervello.
Sparsi per il mondo di Albia troverete poi innumerevoli oggetti che potranno essere usati con un semplice clic del mouse come del cibo (formaggio, carote, miele, piante curative dai molteplici effetti, ecc.) oppure strani marchingegni (il computer per insegnare velocemente le azioni più importanti al vostro nanerottolo peloso, gli ascensori, i teletrasporti, i giochi, le radio, i carillon, i ponti mobili, i sommergibili e tante altre cose ancora...). Durante il vostro peregrinare incontrerete certamente i ...., la razza cattiva, che ha l'intrinseca capacità di rompervi le sca-

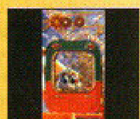

Andrea gioca a palla sul ponte di legno, sembra facile farglielo fare...

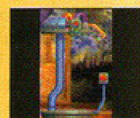


In mezzi di trasporto

Ecco una veloce carrellata dei mezzi di trasporto che potrete far usare.
Notate come tutti siano accomunati dalle doppie frecce direzionali per cambiare il senso di marcia (eccetto il teletrasporto).


Sottomarino

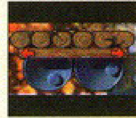

Teleferica


Teletrasporto


Battello


Ascensore


Carrello da miniera


Ponte galleggiante


L'imbecillone fissa il soffitto mentre io vorrei farlo andare sul sommergibile! mah...


Andrea socializza coi villeggianti, peccato siano tipi poco raccomandabili...

HELP

• Allevate una creatura alla volta, almeno fino a creare la prima coppia, questo vi consentirà di dedicarle maggiori attenzioni e di avere dei figli sani.
• Utilizzate il computer insegnante, è fondamentale.
• Monitorate costantemente le condizioni di salute e i bisogni primari intervenendo con gli appositi kit.
• Se siete curiosi provate ad iniettare dosi massicce di adrenalina (o altro) oppure a variare l'impulso di attrazione sessuale, le reazioni vi stupiranno!

ALTERNATIVA

SIM LIFE (MAXIS):
simile a CREATURES ma con un approccio meno user-friendly.
GENE WARS (BULLFROG):
una divertente variazione sul tema C&C con tanto di manipolazione genetica!

tolette, rubandovi gli oggetti, menandovi di santa ragione ed oltretutto imparando da ciò che state insegnando ai vostri Norn. Inutile dire che andranno evitati come la peste esssendo altresì portatori di malattie infettive che possono anche condurre alla morte i vostri paffuti animaletti. Per monitorare le condizioni di salute o i bisogni primari (fame, stanchezza, noia , ecc.) e in generale per intervenire sulle variabili comportamentali di un soggetto (magari somministrandogli endovena una dose di adrenalina o di altre sostanze niente male...), avrete a disposizione diversi kit: medico, della scienza e del proprietario. (quest'ultimo vi permetterà di registrare la nascita di un Norn con tanto di nome, attestato e fotografia!). Per concludere vi segnalo ancora la possibilità di premiare o viceversa di punire le vostre creature rispettivamente con carezze o sculacciate e questo come tutte le vostre azioni durante lo svolgersi del gioco, andrà a ripercuotersi sul comportamento del Norn, che sarà in grado di fare le dovute associazioni... per cui sappiate essere dei genitori saggi e lungimiranti se non volete ritrovarvi con dei figli affetti da serie turbe psichiche...

SPECS



8 MB







Pentium 60 Mhz



SVGA 1 MB



Sound Blaster e compatibili



Mouse e tastiera



Necessario CD ROM 2X o sup. e WIN 95



WARNER INTERACTIVE


quello in basso è il tunnel sotto la Manica...


Andrea attraversa con tranquillità il tunnel sottomarino, anzi si gode pure il panorama!


Vista della zona del faro, notate a sinistra il cannone ed in alto il telescopio.

OPINIONE

85

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Wow! Questo gioco mi ha stupito!
Graficamente è molto bello (anche se lo scrolling è penoso): l'effetto globale è stupendo ed è dato da un sapiente mixaggio di rendering, grafica bitmap e oggetti digitalizzati che non potrà non meravigliarvi.
Dal punto di vista sonoro è solo discreto in quanto gli effetti sono carini (soprattutto i versi dei Norn) mentre le musiche sono un po' scarsine nel senso che proprio non compaiono quasi mai se non a sottolineare qualche momento particolare.
Aggiungo soltanto che l'interfaccia è molto comoda, semplice ed intuitiva e si basa sui pluricollaudati menu a tendina e icone varie per le azioni più usate (come in Winword per intenderci).
Ora mi preme invece motivare il voto globale che sicuramente avrete già visto.
L'aspetto a mio avviso grandioso di questo CREATURES è questo: le vostre bestioline si comporteranno come degli individui umani in carne ed ossa: attraverseranno la fase infantile per divenire in seguito adulti e morire, forse, di vecchiaia (pensate che è prevista anche una forma di arteriosclerosi!) o di malattia.
Durante la loro vita saranno in grado di apprendere da voi e dagli altri simili (straordinario quando un adulto insegnerà ad un pargoletto le sue nozioni linguistiche) e, se avrete pazienza, potrete osservare il mutamento genetico attraverso più generazioni di individui che, assicurano i programmatori, potrà portarvi a risultati sbalorditivi ed imprevisti !
Unico vero difetto di questo gioco, ci tengo a precisarlo, è che ci vuole passione per l'argomento o almeno curiosità di sperimentare, uniti ad una grande dose di pazienza, perchè per un buon periodo di tempo (l'infanzia di un individuo durerà su per giù un paio d'ore), le vostre creature avranno difficoltà ad associare le parole apprese e ciò alla lunga potrebbe essere frustrante.
Io credo, comunque, che vi sentirete ampiamente ripagati quando i Norn vi chiameranno per nome o assoceranno autonomamente concetti appresi in un altro contesto, è così realistico! Originale e anche ben realizzato.



THE RIDDLE OF MASTER LU







8 MB



486



SVGA



Sound Blaster e compatibili



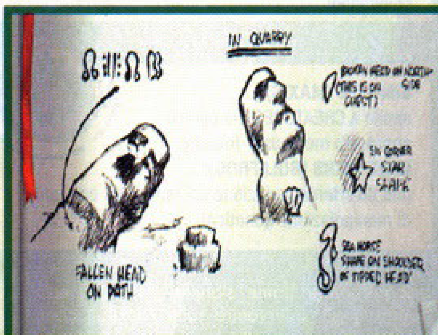
Mouse



SANCTUARY WOODS



Eccoci in uno dei tanti Posh Express presenti nel gioco; il bello è che Ripley conosce tutti quelli che lavorano in questi posti come se fossero amici da

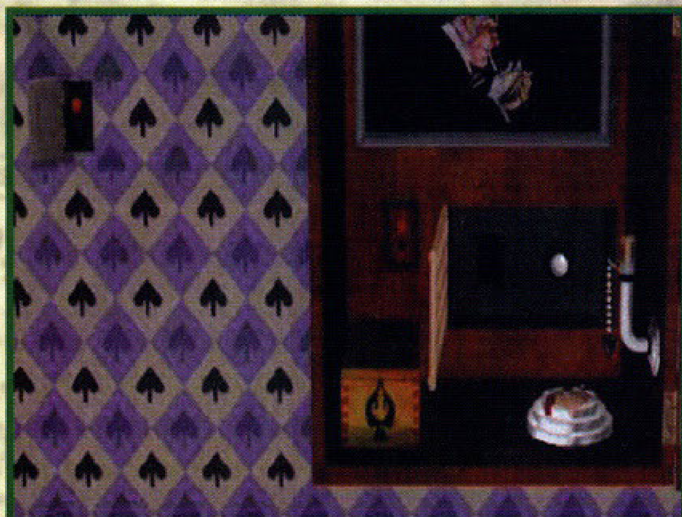


Il castello di picche è davvero molto singolare, nel senso che ovunque vi giriate vedrete questo simbolo

Avete mai visto "Freaks" di Tod Browning oppure film come "Mondo cane oggi", "Cannibal holocaust", "Cannibal ferox" (uno dei primi film di Luca Barbareschi)? Siete mai stati attratti dagli strani esseri deformi spesso presentati nei circhi? Avete mai dato un'occhiata al newsgroup alt.binaries.pictures.tastless? Se avete risposto sempre sì continuate a leggere, questo gioco potrebbe essere ciò che fa per voi.

a cura di Alberto Falchi

L'enigma di Master Lu è infatti ispirato a Robert Ripley, uno dei maggiori scopritori (e raccoglitori!!!) di stranezze che sia mai esistito. Dovete sapere che il personaggio in questione (che è veramente esistito) amava andare a zonzo per il mondo alla ricerca delle cose più strane che potesse trovare, tipo una persona che sapeva toccarsi la fronte con la lingua, uomini che eseguivano prove di forza coi lobi delle orecchie, ma anche cose più orrorifiche quali animali deformi, macabre usanze, gemelli siamesi, insomma, tutte quelle stranezze che vi hanno fatto schifare se avete visto "Mondo cane oggi". Il bello era che tutto ciò che poteva essere raccolto veniva esposto in una specie di museo chiamato Odditorium. Il signor Ripley era inoltre appassionato di tutto ciò che potesse riguardare l'antica Cina, e lo scopo del gioco è proprio quello di svelare il mistero che circonda la tomba del primo imperatore della Cina, mistero che fa gola anche a qualcun altro (insomma, nessuno aveva



Ve lo avevo detto che Ripley è stato un donnaiolo in gioventù.



All'interno di quella bacheca dovrebbe trovarsi il serpente più lungo del mondo: 15 metri.



79

GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

Siamo dunque arrivati alla parte più interessante di tutto l'articolo, il momento in cui vi posso dire senza peli sulla lingua tutto quello che penso del prodotto recensito, e purtroppo devo dirvi che Master Lu non è quello che mi aspettavo per numerosi motivi. Prima di tutto è abbastanza piatto da giocare, nel senso che al contrario di quasi tutte le avventure che escono in questo periodo dove potete fare un po' quello che volete all'interno del mondo virtuale, avete ben poca libertà d'azione, dato che se non seguite il plot disegnato dai programmatori inevitabilmente vi trovate in un punto morto; siamo dunque ben lontani da giochi come Pandora Directive o Blue Ice sotto questo punto di vista. Inoltre una cosa che mi ha dato particolarmente fastidio è il fatto che non potete skippare le animazioni, e a volte questo risulta davvero frustante: per esempio in una delle prime locazioni ci sarà un mendicante che vi seguirà ovunque andiate, e tutte le volte che vi muoverete dovrete aspettare che questo vi raggiunga prima di poter fare qualcosa, perdendo così un sacco di tempo. Ma il problema più grave è il fatto che il gioco non riesce ad acchiappare, non sentirete mai il desiderio sfrenato di passare attraverso quella porta per vedere cosa si nasconde dietro, non starete mai una notte attaccati al monitor pur di scoprire a che cavolo serve quello strano oggetto regalatovi da qualcuno... insomma, manca completamente di atmosfera, o meglio, io non sono stato coinvolto pienamente dal gioco, come invece mi era capitato con altri titoli. Ma la colpa non è solo dei programmatori, è proprio il tipo di gioco che non è adatto ai tempi: le avventure uscite ultimamente offrono una libertà d'azione incredibile, sono in prima persona, e soprattutto si basano su enigmi che incuriosiscono moltissimo, come per esempio gli alieni, la magia, la psiche, tutti argomenti misteriosi che da sempre stimolano la curiosità delle persone molto più di cose bizzarre e scherzi della natura dei quali in ogni caso non c'è traccia all'interno del gioco.
Con questo non voglio dire che il gioco sia una ciofeca, ma semplicemente che non è un prodotto al passo coi tempi: probabilmente se fosse uscito un annetto fa sarebbe stato un titolo da tenere in maggiore considerazione, ma ora come ora sul mercato ci sono troppe avventure migliori di questa per consigliarne l'acquisto. Peccato, anche per il fatto che una volta tanto la traduzione dei testi e il doppiaggio delle voci in italiano erano stati fatti davvero bene.



Siccome sul manuale del gioco c'è una piccola guida che vi dice esattamente le prime 10 mosse, qui vi daro' solo alcuni consigli generali.
Ogni volta che fate un viaggio, per prima cosa procuratevi della moneta locale per non dover perdere tempo in futuro per tornare nei vari Posh Express.
Non dedicate tempo solo alla soluzione dell'enigma, ma cercate di trovare il maggior numero di attrazioni possibili per evitare di rimanere senza denaro.

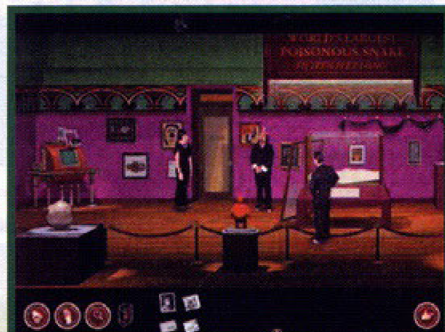


Il nostro protagonista si lascia andare a dolci effusioni proprio fuori dal suo amatissimo museo.

ancora trovato il tesoro del regno), e quindi dovrete andare in giro per il mondo a fare domande, evitare gli agguati dei nemici e contemporaneamente ricercare degli oggetti che valga la pena di esporre all'Odditorium il quale ultimamente naviga in cattive acque.
Il gioco comincia proprio in questa specie di museo, e la prima cosa da fare è liberare il vostro fedele assistente, legato a una sedia da non si sa chi, dalle minacce di un serpente, cercando però di non far del male alla povera bestiola, dal momento che con i suoi 15 metri d lunghezza rappresenta una delle attrazioni principali del museo. Fatto questo dovete partire insieme alla vostra attuale compagna (dovete sapere che Ripley era un gran farfallone) alla scoperta del mistero della tomba dell'imperatore, girando ovviamente tutti i paesi conosciuti prima di venire a capo dell'enigma. Conoscendo il protagonista avrete già intuito che ovviamente nei vostri viaggi andrete incontro alle cose più strane mai viste, come un paese dove i ladri vengono puniti con la decapitazione (state attenti a non "rabbare" nulla), un castello interamente basato sul simbolo delle picche (le finestre e le porte a forma di picche, come del resto le siepi e qualsiasi oggetto presente all'interno della singolare abitazione) (praticamente casa di Karim NdBDM), una città pre Inca etc etc.



Ed eccoci sull'isola di Pasqua con una bellissima bionda... possibile che Robert preferisca toccare la statua invece della pulzella?



Stiamo ora esaminando un libro che riporta interessanti informazioni sui misteriosi capoccioni dell'isola di Pasqua.

Iniziamo col dire che il gioco è stato completamente tradotto: tutti i dialoghi e ogni elemento testuale è stato adattato alla nostra lingua madre, facendo così la felicità di tutti gli amanti dei videogiochi "esterofobi". Fortunatamente stavolta la traduzione è impeccabile, non come quella di Screamer 2, che pur essendo stato scritto in Italia è stato sviluppato per il mercato estero e poi tradotto nella nostra lingua coi risultati che tutti abbiamo visto.
Ma lasciamo stare le polemiche (per le quali qui in redazione sono famoso) per tornare a parlare del gioco. Dicevamo che si tratta di un'avventura, e per essere precisi di quelle in vecchio stile, con un'interfaccia molto simile a quella di giochi come Monkey Island e derivati, con la differenza che stavolta i personaggi invece di essere semplicemente disegnati sono stati digitalizzati e poi inseriti in degli ambienti realizzati col computer, realizzando così una specie di pastone multimediale che può piacere o meno, a seconda dei gusti (a me piace). Giocare è semplicissimo: cliccate sul punto dove volete dirigervi, cliccate sull'icona "prendi" per raccogliere un oggetto e su quella "usa" per utilizzarlo... nient'altro, più semplice di così si muore. Quanto poi passerete sopra un personaggio con il cursore questo cambierà forma per indicare che potrete conversare con la persona in questione.
Volete sapere se vale la pena di spendere i soldi ricevuti a Natale per questo gioco?
Leggetevi il commento.



THE DIG (Lucasarts): una bellissima avventura targata Lucas, un prodotto che non dovrebbe mancare agli appassionati del genere.

PANDORA DIRECTIVE (Access): a mio modesto parere, la migliore avventura degli ultimi anni, un capolavoro assoluto e un altro must per gli avventurofili.

BLU ICE (Psygnosis): uno stranissimo gioco che vi permetterà di conoscere meglio il vostro ego... consigliato soprattutto a coloro che amano le esperienze mistiche.



Destruction Derby 2

Destruction Derby (Psygnosis): Il predecessore. Innovativo e divertente aveva meno circuiti ed utilizzava solo la bassa risoluzione.

Speed Haste (Electronic Arts): Simile alla sezione Stock Car Racing, aveva la possibilità di giocare in due in split screen e di usare le F1 oltre alle Stock Car. Niente di eccezionale...

Un paio di consigli per fare più punti e resistere più a lungo. Nell'arena in modalità di gioco Total Destruction (tutti contro di voi) correte circolarmente lungo il perimetro dell'arena, quasi a contatto con il muro, in modo che i vostri avversari si schiantino cercando di colpirvi. Durante le competizioni utilizzate intelligentemente la corsia box per riparare le parti più danneggiate. Colpendo un avversario farete generalmente 25 punti, ma se gli fate fare un 360, un 180 o un 90 gradi prenderete rispettivamente 50, 25 e 10 punti. Fare un 360 non è difficile: colpite con cattiveria ed una buona velocità il retrotreno o l'avantreno di una macchina preferibilmente ferma davanti a voi...



In volo alla prima cunetta...speriamo nell'atterraggio morbido.



Un incidente alla curva 2...cercherò di dare il mio contributo.

Chi non e mai andato al Luna Park? Chi di voi no è mai salito su un autoscontro? Inseriamo insieme il gettone e godiamoci quest'ultima fatica targata Reflection...

a cura di Matteo Pavesi

Domenica pomeriggio di una fredda giornata di gennaio. Siamo in un posteggio di un grande supermercato fuori Milano. Qui troviamo tre vecchie conoscenze: Teoilmeglio alla guida di un Escort 1.6 Diesel del '83; il BDM su una scassatissima Ritmo più di là che di qua (rettifico Honda Civic 1.5 Lsi); il buon NKZ con una Fiesta millecento neanche troppo malandata che aveva rubato allo zio. AFC in piedi in un angolino sorvegliava attento le mosse dei compagni di redazione, pronto a prendere nota di tutto quello che sarebbe accaduto. Le regole di questo gioco sono semplicissime: bisogna spaccare a più non posso la macchina degli avversari. La tensione è palpabile nell'aria.
Il NKZ rompe gli indugi e ingrana la prima, sparato come un proiettile verso il BDM, lo centra in pieno portandogli via il cofano. AFC segna 20 punti per NKZ. In quel momento Teoilmeglio piomba sul BDM e colpisce per bene il retrotreno della Ritmo mandandola in testa cosa: 360 gradi completi. AFC segna 50 punti. Riavutosi dalle botte ricevute il BDM ha un'idea geniale. Rimane fermo al centro del parcheggio. I suoi avversari si lanciano contro di lui simmetricamente, decisi a schiacciarlo in un sandwich di lamiere contorte. All'ultimo momento il prode caporedattore mette la prima e preme a fondo sull'acceleratore...BOOOM...Incredibile frontale tra i due redattori rimasti! Macchine sfasciate. BDM 100 punti. Game Over.
Ecco un esempio di come ci si può ridurre passando troppo tempo davanti a Destruction Derby 2. Come per il suo predecessore, anche in questo titolo l'elemento chiave per creare divertimento e per essere originali è proprio lo scontro tra le macchine. La distruzione completa, lo sfascio totale. Al vostro comando avete delle potentissime Stock Car: quelle strane macchine americane che vengono utilizzate in particolari competizioni dove l'obiettivo è dare un sacco di legnate



Strada interrotta: bisogna avere molta velocità per non cadere nel baratro.



In contromano sotto la cunetta...abbassate la testa!





Tipico frontale con un muro. Il motore è andato.



Tensione alle stelle, 16 macchine sono pronte a farci la pelle!

agli altri e finire la gara con il veicolo funzionante. Esistono tre modelli di vettura: Beginner, Amateur e Pro. La differenza tra le tre macchine sta nei diversi valori di velocità , accelerazione, grip (aderenza) e resistenza agli urti. Il menu principale è molto simile al primo titolo: la prima scelta riguarda il tipo di corsa a cui volete partecipare, la Wreckin'Racing, la Stock Car Racing e il Desctruction Derby. Nelle prime due modalità gareggerete su alcuni circuiti in cui dovrete raggiungere il traguardo nella migliore posizione possibile, evitando di ammazzarvi lungo la strada. La differenza tra le due modalità di gioco sta nel sistema di assegnazione dei punteggi: la Stock Car Racing è una gara "seria", a tempo, dove dovete evitare ogni guaio e ricevete i punti in base al vostro piazzamento finale; nella Wrekin'Racing l'obiettivo è giungere sani al traguardo e ottenere punti spaccando un po' di macchine qua e la durante la corsa. Queste gare si svolgono su un totale di 7 circuiti. Inizialmente ne sono disponibili solo quattro ed è necessario vincere più campionati per scalare tutte le divisioni e "sbloccare" le altre piste.
I circuiti che sono riuscito a provare sono decisamente diversi da quelli del primo Destruction Derby: più lunghi e impegnativi, più ampi, più spettacolari, con salti, burroni, strettoie e giri della morte. Ogni circuito ha le proprie caratteristiche e si nota indubbiamente il grosso sforzo di preparazione dei tracciati, elemento decisamente carente nel primo titolo.
Una delle innovazioni introdotte è la possibilità di fermarsi cinque secondi in corsia box per riparare le parti della macchina maggiormente malandate. Durante il Wrekin'Racing potete fermarvi una sola volta, mentre nello Stock Car Racing non c'è limite al numero di soste, ma abusandone rischiate di perdere tempo prezioso e quindi posizioni in classifica.
La terza modalità, il Destruction Derby, è la più divertente e spettacolare. Vi ritroverete in una grossa arena in cerchio insieme ad altre 16 vetture. Ci sono due tipi di gioco: Pratica e Total Destruction. Nel primo caso si è tutti contro tutti, e vince il giocatore che fa più punti spaccando le altre macchine nell'arena. Nel secondo invece sono tutti contro di voi! Vedrete grappoli di macchine inseguirvi per tutta l'arena decisi a farvi la pelle e dovrete cercare di resistere più tempo possibile. Per giocare potete utilizzare due diverse visuali, la prima dall'interno, dà una maggior sensazione di velocità ma limita molto il campo visivo intorno a voi; la seconda è esterna, a volo d'uccello, piuttosto ravvicinata e permette di capire cosa sta succedendo intorno a voi (ma rende la guida un po' più difficoltosa).
Rileggendo mi accorgo solo adesso di non aver spiegato come vengono dati i punti duranti gli scontri. Ogni macchina ha sei punti di "rottura": anteriore destro e sinistro, posteriore destro e sinistro, e le due portiere. Questi punti critici sono rappresentati da triangolini colorati posti sul modellino di una macchina che trovate sempre in basso a destra durante ogni tipo di gara. Il colore del triangolo indica lo stato di danneggiamento, da verde cioè intatto, a nero, ovvero distrutto. Il vostro obiettivo è colpire in queste zone le altre vetture ed evitare che vi colpiscano dove siete maggiormente danneggiati. I punti sono dati in base al tipo di incidente che fate. (vedi box Help).
Parlando della grafica devo dire che questo seguito ha mantenuto gli alti standard del suo predecessore, con texture veramente molto cura-



Demolizione totale. Come vedete i parabrezza non sono infrangibili.



Sono all'imbocco della strettoia, in contromano.





Mi hanno colpito in 5... sto volando sulle tribune!



E adesso come giro?

te e scenari particolareggiati. Su alcune piste vi potrà capitare di girare contro sole, e rimarrete quasi "abbagliati" dai raggi di luce che si infrangeranno sul vostro parabrezza. Ben realizzati tutti gli effetti di "distruzione" delle macchine (molti non presenti nel primo titolo): potrete perdere una ruota e fare 10 giri sulle altre tre, mentre una parte della vostra vettura sfrega contro l'asfalto creando una scia di scintille facendovi sbandare. Durante il Destruction Derby vedrete macchine scontrarsi nei modi più assurdi, finire nelle tribune, volare via per essere poi violentemente colpite appena toccato terra.
Non poteva poi mancare l'alta risoluzione, che in termini di dettaglio ha poco da invidiare ad alcune tra le più blasonate simulazioni automobilistiche.
Il motore grafico è migliorato e, a detta dei programmatori, si è cercato di rendere veramente in 3D le macchine, aumentando notevolmente la complessità ed il numero di operazioni che l'engine deve compiere per aggiornare la situazione e rendere fluido il gioco.
Ci si accorge della bontà della grafica rivedendo i propri duelli con la funzione di replay, imperdibile e spettacolare dopo un bello scontro "tutti-contro-tutti".
Il rombo del motore dei nostri bolidi non è proprio il massimo, assomiglia più al rumore del mio motorino, in compenso gli effetti sonori di rottura, i commenti del divertentissimo speaker e le 19 tracce audio sono decisamente ben realizzate.
Infine spendiamo due parole per il sistema di controllo: essendo un arcade si è cercato di semplificarlo al massimo utilizzando un tasto per l'accelerazione e uno per la frenata/retromarcia. A volte può essere difficile guidare, soprattutto per chi è abituato alle simulazione e pretende di poter controllare la vettura al 100%.
La versione da noi testata gira unicamente sotto Windows95 e sfrutta le nuove librerie DirectX. In bassa risoluzione con un P133 il gioco è fluido. A volte però, soprattutto se non si ha molta RAM, Windows95 perde tempo nell'aggiornare il file di swap e questo causa ciclici rallentamenti molto fastidiosi. La SVGA è decisamente spettacolare, ma le richieste hardware per poterla apprezzare appieno sono decisamente elevate.
Dopo avervi illustrato tutti gli aspetti di questo titolo la domanda nasce spontanea: vale la pena acquistarlo soprattutto per chi ha già il primo titolo? La risposta è nel box Opinione.





4 MB




486 DX2 66Mhz



VGA/SVGA

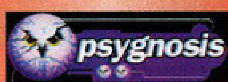


Sound Blaster, Gravis Ultrasound, Pro Audio Spectrum



Mouse







Grandioso volo carpiato, il cofano come vedete se ne è già andato.



87

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Destruction Derby è stato un gioco di successo per Playstation e per PC: divertente, ben realizzato e soprattutto originale e innovativo. In Destruction Derby 2 siamo di fronte ad un "lifting" del primo titolo, si è cercato di riutilizzare la stessa idea di fondo creando un gioco più completo e più longevo. Le migliorie principali riguardano il miglior uso della palette, l'introduzione della SVGA (appannaggio di pochissimi) e i circuiti (innovazione maggiore). E' un buon titolo per chi non possiede il predecessore e sta cercando un mezzo incruento per sfogare la sua rabbia, per chi ha già Destrucion Derby il mio consiglio è di munirsi di un hardware veramente pompatissimo. E' divertentissimo gareggiare nell'arena cercando il modo più "cattivo" di colpire le altre macchine, proprio come sugli autoscontri del Luna Park, ma credo che la longevità di questo gioco non sia molto elevata. Inoltre è necessario utilizzare Windows95 e il gioco installa la proprio versione di DirectX. Queste librerie, secondo me, sono ancora in una fase di "assestamento", non siamo ancora giunti al livello previsto da Microsoft per rendere il proprio sistema operativo adatto ai giochi. In questa fase l'uso di Windows95 rallenta e diminuisce le potenzialità che il gioco avrebbe se girasse in sessione Dos primaria. Spero di essere presto smentito. Concludendo Destruction Derby 2 mantiene e migliora le caratteristiche del predecessore dimostrandosi un prodotto completo, valido e divertente.

blindness

"L'immagine non può essere priva di suono, ma il suono senza l'immagine assume una nuova e inesplorata dimensione: Blindness".

a cura di Marco "By8" Baiotto

Il cappello introduttivo che avete appena letto è un po' l'emblema di questo prodotto targato Dedalomedia e pubblicato dalla Mondadori Newmedia, vediamolo più nel dettaglio.
Bisogna innanzitutto dire che Blindness è un thriller interattivo dal taglio molto cinematografico, sviluppato secondo una nuova concezione del suono inteso in senso "olofonico", che presumo sia sinonimo di tridimensionale, con l'intento di creare una nuova dimensione di interattività, in cui l'aspetto sonoro non sia più contorno di quello grafico, bensì parte integrante e oserei dire principale.
Dico questo perché il protagonista del gioco è un non vedente di nome Simon, che viene richiamato nella città di un tempo da un accorato appello del suo vecchio amico Norman.
Ed è proprio impersonando Simon che verrete coinvolti in una catena di omicidi inspiegabili, in cui vi troverete sempre e costantemente (viva la sfiga...) nel momento e nel luogo sbagliato; sarete quindi costretti a fuggire tentando al contempo di risolvere il mistero!
Durante la vostra avventura dovrete confrontarvi con tutti gli impedimenti che la vostra condizione comporta: sarete costretti a tastare porte, tavoli e superfici varie per trovare un'uscita o degli oggetti da utilizzare, dovrete far uso del telefono senza poter vederne i numeri, vi farete leggere biglietti e lettere da altre persone spifferando a tutti gli affaracci vostri, vi sentirete sperduti in luoghi sconosciuti ed impossibilitati a reagire di fronte a situazioni drammatiche, insomma un bel casino!
L'interfaccia è semplice e intuitiva: tutte le azioni e gli oggetti così come i luoghi sono menzionati a voce, in quanto l'intento degli sviluppatori è stato quello di rendere fruibile il prodotto anche ai non vedenti. Inoltre, con un clic singolo o doppio o con il semplice trascinamento del mouse si possono compiere tutte le principali azioni ed infine resta da dire che i bordi dello schermo vengono segnalati da un suono in modo tale che anche un non vedente possa accorgersi dello spazio in cui si trova ad agire.
Non rimane un gran che da aggiungere, per cui vi rimando al commento che invece di cose da dire ne ha parecchie...



La hall dell'albergo nello splendore dei 65000 colori!

SPECS





RAM MINIMA: 16 MB


CPU: Pentium 75


VIDEO: SVGA


AUDIO: Sound Blaster e compatibili


CONTROLLI: mouse


NOTE: necessario CD rom 4X e WIN 95


SOFTWARE HOUSE:


ALTERNATIVA



PANDORA DIRECTIVE (Access): il meglio, per il sottoscritto.

GABRIEL NIGHT 2 (Sierra): il mio secondo titolo preferito del genere, a spasso per i castelli tedeschi in un horror-thriller molto bello e sufficientemente interattivo.

OPINIONE



62

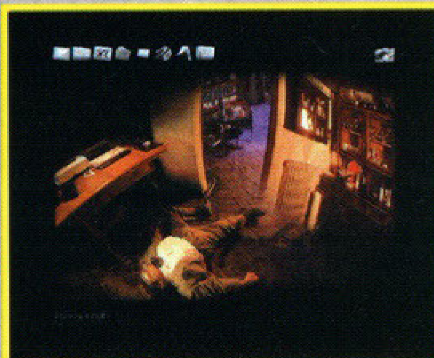
GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Sostanzialmente il fatto è che questo Blindness, volendo usare un paradosso, non è propriamente un gioco.
Intendiamoci: l'idea è, a mio avviso, da elogiare, la realizzazione grafica è discreta, così come in generale le inquadrature dal taglio molto "onirico", risultano fortemente espressive.
La recitazione degli attori è volutamente un po' caricaturale per simulare l'atteggiamento prevenuto delle persone nei confronti del protagonista ed una nota di merito va al doppiaggio, ottimamente realizzato nientemeno che dallo stesso cast della versione italiana di X-Files (anche se a volte le immagini non seguono il ritmo delle parole)!
Quello che manca a questo titolo è l'interattività nel senso tradizionale del termine, le cose da fare sono poche ed a volte si cade in situazioni insensate.
Difficile giudicare questo Blindness, io tenterei così: la parte sonora è qualcosa che si può tradurre in una vera "esperienza" e tutto il prodotto risulta bello da vedersi, ma non molto da giocarsi, forse è stato sviluppato da un cast troppo cinematografico; non basta collegare tonnellate di FMV con qualche oggetto, ci vuole di più...

HELP



- Raccogliete l'impermeabile dall'armadio della vostra stanza, scendete nella hall e fate leggere all'albergatore il biglietto da visita e la lettera, otterrete indicazioni sulla casa di Norman ed il numero di telefono di Helen.
- Provate a telefonare, ma vi risponderà la segreteria, componete un numero a caso e vi sarà fornito un altro numero grazie al quale otterrete l'indirizzo di Helen, uscite, andate alla metropolitana, acquistate un bilgiletto e dirigetevi al binario est.
- Scendete dalla metro ed esplorando il circondario troverete la casa di Norman e sarete testimoni impotenti di un fatto inquietante...

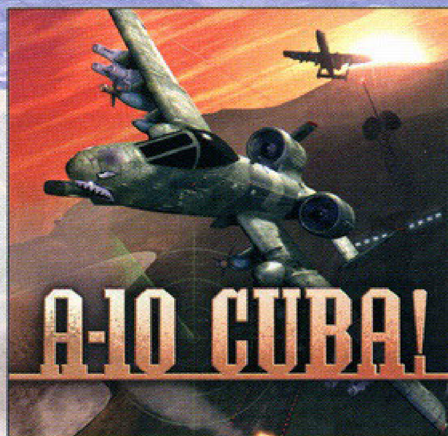


Posto strano per riposare...o è un cadavere ?



Quest'inverno voglio andare al mare, al caldo e all'estero. Quale posto migliore di Cuba?

A cura di Stefano Gradi



Negli ultimi anni l'isola caraibica è diventata una delle mete preferite di tantissimi turisti, italiani e non. Questa mania ha contagiato anche me, non vedo l'ora di partire per due settimane da trascorrere in puro relax con sole, sabbia, acqua salata e Cuba Libre. Purtroppo adesso sono ancora qui, le sventure non finiscono mai: ieri notte stavo tranquillamente provando questo simulatore quando il mio stratosferico Pentium 200 ha fatto puf! Esatto, è saltato completamente, spero che non sia niente di grave, magari si è solo bruciato l'alimentatore. Così mi ritrovo qui in redazione a scrivere la recensione dell'ultimo titolo, in ordine di tempo, pubblicato dall'Activision. A-10 Cuba, come si può tranquillamente dedurre, è un simulatore di volo che vi mette ai comandi del bombardiere americano A-10 Thunderbolt. La splendida isola del Mar dei Caraibi è stata conquistata da un esercito sovversivo identificato con il nome di Guerrilla. Il vostro compito è quello di liberarla dagli oppressori affrontando delle missioni che hanno come obiettivi delle importanti postazioni militari e civili. Il territorio sopra il quale potete volare si estende per oltre 15000 miglia quadrate, lungo le quali sorvolerete fiumi, laghi, città, montagne e canyon. La grafica è naturalmente in alta risoluzione, purtroppo (come potete vedere dalle foto) sembra che i programmatori si siano fermati alle possibilità tecniche di due anni fa, quando le texture, il gouraud shading e le altre diavolerie grafiche non appartenevano ancora al mondo dei videogiochi. Grande importanza è stata data al gioco in multiplayer in rete, fino a 8 giocatori possono confrontarsi nei cieli di Cuba, magari quattro contro quattro, o due contro sei, o come cavolo preferite. Meno male che c'è questa possibilità, visto che il numero totale di missioni per il singolo giocatore non supera le 16 e che la difficoltà complessiva non è assolutamente elevata. Lo spazio è tiranno e quindi vi lascio al non troppo lusinghiero commento.



Due bei caccia in volo sopra una città, come potete vedere, il dettaglio grafico non è certamente al livello di titoli quali ATF e F22 Lightning 2.





8 MB





Pentium



SVGA



Sound Blaster e compatibili



Tastiera o mouse



ACTIVISION



- Accendete i motori e portate la potenza dei motori al 60 per cento.
- Dirigetevi verso la pista e attivate i freni fino a che l'aereo non si ferma completamente.
- Estendete i flap di venti gradi e portate la potenza al 100 per cento. Non appena raggiungete i 200 nodi tirate indietro la cloche e dopo qualche istante tirate su il carrello.



73

GRAFICA:

SONORO:

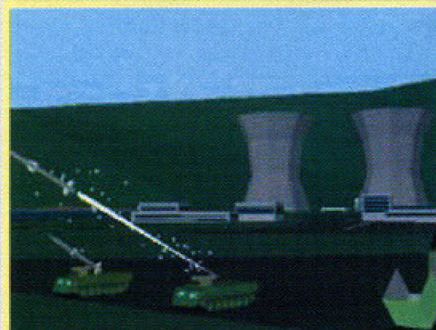
GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

Bah, che senso ha, al giorno d'oggi, pubblicare dei titoli del genere? Alla luce delle ultime produzioni in campo simulativo, un gioco che non veda applicata una stracciatissima texture su almeno un poligono del paesaggio non ha senso di esistere. Poco importa che il modello di volo sia abbastanza curato e che la giocabilità sia quantomeno sufficiente. La struttura singola delle missioni poi, non contribuisce certo a coinvolgere il giocatore che dovrebbe essere un vero appassionato di simulatori da guerra per apprezzarlo.
Con questo non dico che il gioco sia brutto, anzi, qualche lato positivo ce l'ha anche, solo che in questo momento non mi viene in mente.
Compratelo solo se vi siete comprati un modellino in scala dell'A-10 e il vostro sogno nel cassetto è quello di custodirne uno nel garage di casa vostra. Per appassionati... gli altri si rivolgano altrove



Guardate che bello il disegno sul muso del nostro aereo, non vi mette in soggezione?



Quei due carri armati sono lì a difendere la centrale nucleare che rappresenta il mio obiettivo primario; mi sa tanto che il lavoro non sarà troppo semplice.

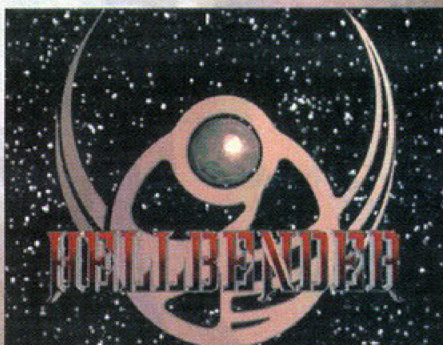


F22 Lightning 2 (Novalogic): Il simulatore con la grafica più bella mai vista in un videogioco, purtroppo il modello di volo ha un'impostazione un po' troppo arcade.

SU27 Flanker (Mindscape): Una delle più accurate simulazioni mai programmate, la grafica però non è un granché.



La schermata di selezione delle missioni, in basso a sinistra potete osservare la mappa del territorio interessato.



La Microsoft ha capito che il mercato videoludico è parecchio produttivo e ci si sta buttando a capofitto...

a cura di Alessandro "Zolthar" Debolezza

Infatti da un po' di tempo a questa parte anche la celebre software house di Bill Gates si è messa a sfornare titoli col desiderio di dimostrare a tutti che anche lei può ben dire la sua nel mondo dei videogame. Così dopo Deadly Tide, Monster Truck Madness, Ultimate Climb e affinità relative ecco arrivare questo Hellbender, realizzato dagli stessi programmatori di Fury3 (difatti ne è il seguito). Ma bando alle ciance e partiamo subito con la descrizione del prodotto in questione. In Hellbender rivestiamo le penne (!!!) di un pilota provetto chiamato il Consigliere (ancora non ho capito perché...): è lui che dovremo guidare attraverso 6 mondi tutti differenti con lo scopo principale di far cessare la guerra che imperversa nella galassia. Quale guerra?!? Ah già, non ve l'ho ancora detto. Dovete sapere che molto tempo fa (non chiedetemi quando) gli abitanti del pianeta Terra crearono i Bioni, ovvero degli esseri artificiali impiegati per lavori pesanti. Questi presero coscienza della loro situazione e si ribellarono, sfoltendo parecchio la popolazione del pianeta sopra citato. Insomma, per dirla in parole povere hanno conquistato ben 6 pianeti; le loro file aumentano di giorno in giorno e il loro unico scopo è quello di estirpare per sempre la loro razza creatrice. Provate un po' a indovinare a chi tocca opporsi a questo omicidio di massa? Bravi, ci avete beccato, spetta proprio a noi a bordo della nostra navicella d'assalto (che guarda caso si chiama Hellbender) fare tanto casino, spazzando via i rivoltosi Bioni. Come avrete correttamente intuito da queste poche righe (ma soprattutto dagli screenshot) il nuovo prodotto di casa Microsoft è un simulatore spaziale stile Descent o Terminal Velocity: un particolare tipo di shoot'em up soggettivo interamente 3D vissuto all'interno di una cabina di pilotaggio. In sostanza si tratta di guidare la suddetta navicella su vasti pianeti, attraverso gallerie, dentro a cunicoli strettissimi o sul pelo dell'acqua distruggendo tutti i nemici che vi si pareranno contro portando a termine l'obbiettivo principale della missione. Questo potrà variare dalla distruzione del reattore nucleare della base principale all'eliminazione della postazione radar di un impianto di trasmissione dati. Per fare ciò avrete a disposizione un cospicuo numero di armi (11 + 2 di supporto) da usare contro un altrettanto vasto schieramento di forze nemiche (ci sono truppe aeree, terrestri o bersagli statici). La nostra astronave è equipaggiata a puntino: abbiamo il radar che ci indica i bersagli e i nemici presenti nelle vicinanze, gli indicatori di livello (ad esempio scudi, motori o laser), la mappa, il monitor delle informazioni generali più il computer di navigazione, il tutto controllabile da tastiera o Joy. Che volete di più?!?





8 MB





Pentium 75



SVGA 1 Mb



Compatibile con Windows



Joy, tastiera & mouse



Meglio un Pentium 133 e tanto HDD



Microsoft



Descent I & II (Interplay): E' il più famoso nel suo genere. Potrete muovervi come volete e dove volete, ma non è semplice.

Terminal Velocity (3D Realms): Somiglia moltissimo a Hellbender. Il concetto è identico, forse un po' più bruttino di grafica.

Fury3 (Microsoft): E' il predecessore di questo titolo. In pratica è lo stesso gioco, ma meno evoluto e meno coinvolgente.



75

GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

Uhmmmm, sì, si può fare. Nel senso: Hellbender è un gioco discreto, alla stregua delle alternative menzionate, sebbene ovviamente dei giochi come Descent siano ancora migliori. La grafica è adeguata, mai malvagia, ma sinceramente nemmeno eccelsa: poteva essere curata di più. Ottimo il sonoro: i temi musicali sono davvero pompati al punto giusto e gli effetti poi sono proprio carini (pensate che la voce del computer di bordo, E.V.E., è stata fornita da Gillian Anderson, la Scully di X-Files). Il coinvolgimento c'è, soprattutto giocando in piena notte inoltrata come sono solito fare io, ma se devo proprio dirla tutta, beh, c'è da sottolineare che i nemici non sono il massimo della vita e il settaggio della difficoltà non è eccezionale: si va da missioni "yogurt" (facilissime) a missioni "claustrofobia" passando per "ma dove cavolo è l'obbiettivo da abbattere?!?". Insomma, poteva essere calibrato un tantinello meglio. La manovrabilità del mezzo è discreta, nulla di dire, forse l'engine risulta un po' troppo lento con le visuali esterne o in finestra, ma in soggettiva non ha creato problemi rilevanti. Insomma, in definitiva è un gioco apprezzabile, soprattutto per chi possiede o ha già finito le alternative in questione.



Speriamo che quella navetta non viri d'improvviso piovendovi in fronte!



- La cosa più importante da fare è prendere subito controllo dei comandi imparando a gestire gli scudi, i motori, il turbo e la ricarica del laser.
- I nemici grossomodo attaccano sempre con la stessa tattica: voi non state mai fermi e inseguiteli, è il modo più sbrigativo per abbatterli.
- Non sottovalutate mai i bersagli statici: sono in assoluto i più dannosi. Piuttosto fregatevene delle truppe aeree, ma non lasciatene mai uno attivo.



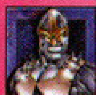
Ammirate la spettacolarità della nostra Hellbender. E' o no una "signora" astronave?!?



CyberGladiators

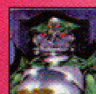


Con chi vado a fare shopping oggi?!?


Death Row Jones: fa parte della setta degli Gy Djin ed è parecchio cattivo. Non stategli mai troppo vicino perché la sua presenza non è certo benefica. Non è eccezionale, ma è meglio stare alla larga dai suoi cartoni e dal suo Slammer...


Plazma: si direbbe una dolce fanciulla, poi però vi mette le mani addosso e vi rendete conto di non provare affatto piacere. Fa parte dei buoni, ma non è così temibile: occhio ai suoi Fuochi Gemelli e al tacco delle sue scarpe!


Psyclopps: sembra cattivo, vero?!? Eppure combatte per l'alleanza. Il suo nome ricorda uno psicopatico più che un ciclope, ma anche se ha un occhio solo fa parecchio male: il suo Calcio della Scimmia si sente parecchio.


Sgt. Mayhem: è il leader dell'alleanza, infatti fa un male cane (non per niente ci assomiglia). E' davvero ostico da buttare giù, soprattutto perché sa incassare davvero bene. Poi ha quel suo maledetto doppio calcio volante...


Nero Zero: il nome è una figata, infatti è stato il primo che ho scelto. Nonostante l'aspetto molto dark lotta per l'alleanza: sa infliggere parecchio dolore, ma non è fortissimo. In compenso spara di quei calci in faccia da paura!


Madame Discipline: combatte per gli Gy Djin. Anche lei sembrerebbe tanto dolce e carina, soltanto che poi invece di carezze e baci vi tira delle ginocchiate "proprio là", per non parlare poi delle sberlazze!


Brother Grimm: un altro Gy Djin. Il tizio qui presente è alquanto ostico; vi darà qualche problemino più qualche teorema di geometria da risolvere, tutto senza l'uso della calcolatrice. Occhio ai suoi balzi: di solito vi atterra in testa!


Master Pain: il nome è proprio un programma. Per di più va in onda costantemente in orario e la cosa certo non è piacevole, soprattutto perché non si può cambiare canale. I suoi pugni e i suoi calci sono una vera tempesta!





8 MB





Pentium 75



SVGA 1 MB RAM



Pentium 75

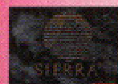


Joy & Tastiera



Meglio un Pentium 100, tanta RAM e un Joy.



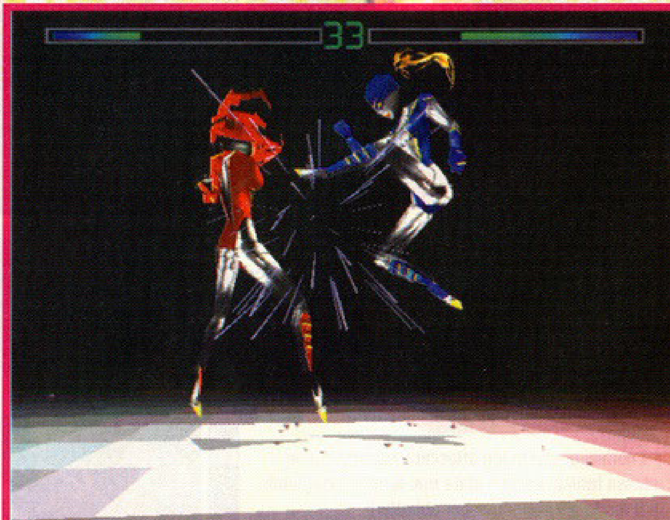


a cura di Alessandro "Zolthar" Debolezza

All'inizio era il nulla. Poi ci fu l'evoluzione della specie e comparve l'uomo. E adesso? Beh, ora ci sono i gladiatori cibernetici fabbricati in serie dalla Sierra, che domande...

La Sierra e i picchiaduro? Ebbene sì, i tentacoli di questa immensa software house sono giunti anche su questa fascia di mercato con il folle desiderio di imporsi sulla concorrenza con quello che dovrebbe essere il beat'em up definitivo. Spodestare Mortal Kombat 3 o Super Street Fighter 2 Turbo dal trono non è certo impresa facile. Innanzi tutto abbozziamo uno storyboard (vabbé, è un picchiaduro e della trama non ve ne può "frega' de meno", però non si può non descrivere la storia; un minimo di coinvolgimento emotivo ci vuole, no?!?): ci troviamo nel futuro, le cose sembrano andare più o meno bene quindi


Master Pain (che poi sono io!) sta accarezzando col suo piedazzo un povero passante...



Due donzelle in scontro aereo: non ho capito come mai le lottatrici sono anche le più colorate!


Occavolo, anche gli scatoloni ci si mettono in mezzo! Speriamo solo che non mi si sfasci addosso...


Uhmmmm, mi sa che dopo 'sta randellata la mia testa mi farà parecchio male!


Ecco cosa intendo quando dico che la telecamera si sposta a seconda delle mosse che fate.

enormi problemi non ce ne sono. La vita scorre tranquilla tra l'elezione di un nuovo presidente, l'ennesimo omicidio del serial killer del mese o l'ultimo suicidio di un grande finanziare corrotto, insomma, niente di nuovo all'orizzonte. Un bel giorno però il gruppo terrorista degli Gy Djin pensa di assaltare una nota base militare situata sul pianeta ID per liberare dei compagni tenuti prigionieri nelle carceri di stato: qualcosa non va dritto e muoiono tutti quanti, sia i buoni che i cattivi. Qualche tempo dopo, nei pressi del suddetto pianeta, scoppia una supernova: come per miracolo, grazie allo scombussolamento totale creato dal cataclisma, proprio da quei ruderi miasmatici e da quei cadaveri virulenti (nonché semidecomposti) prendono vita i cyber gladiators, ovvero degli enormi combattenti metà uomo e metà macchina generati dal quel brodo primordiale ricreato dalla catastrofica esplosione. Inutile dire che la battaglia di prima riprende al volo: toccherà però a voi scegliere un lottatore cercando di condurlo allo scontro finale per distruggere il boss di turno. Beh, un picchiaduro lo sapete tutti quanti cosa è, giusto? Ecco, anche Cyber Gladiators appartiene a questa categoria: un beat'em up poligonale interamente tridimensionale con telecamere d'inquadratura variabili a seconda delle mosse eseguite. La grafica è completamente texturizzata, fluida, ma anche "viva" dal punto di vista dei movimenti (vista la loro naturalezza). Per quel che riguarda invece il gioco vero e proprio a essere sincero non c'è poi moltissimo da dire: le regole sono quelle, ovvero non ci sono. Le mosse? Avrete a disposizione calci, pugni, combinazioni varie, combo, sequenze speciali più o meno segrete, ma niente fatality o affinità del genere: qualcosa nella media insomma. Anche le modalità di gioco non sono differenti da quelle conosciute: c'è la singola sfida, c'è il doppio da fare con l'amico di sempre oppure c'è il classico testa a testa dove dovrete cimentarvi contro tutti i guerrieri fino a sconfiggere l'ultimo. Per quel che riguarda le musiche, sinceramente non sono ancora riuscito a capire se si tratta di tracce audio o dati (ehm, a dire il vero non ho avuto il tempo fisico di andare a guardare), però devo dire che le "sinfonie in dotazione" sono parecchie: una per ciascuna delle arene da visitare, tutte quante abbastanza "dure" e in tono con il gioco. Ma la chicca consiste nella dimensione dei giocatori: sono davvero grandi quanto lo schermo! Ho capito, state pensando che sia la solita solfa, giusto? Beh, allora perché non andate a rileggervi il box dell'opinione? Tanto lo so che l'avete già fatto...


Preso al volo! Chissà, in questo modo dovrei avergli risolto i problemi di bruciore di stomaco...



Super Street Fighter 2 Turbo Champion Edition(Gametek): piace parecchio al nostro BDM. Velocità, colori, atmosfera e azione sono i punti chiave. E' in 2D pure questo, ricorda da vicino i manga giapponesi ed è decisamente realizzato con cura (er mejo NdBDM).

Pray For Death (Virgin): uno degli ultimissimi beat'em up sparato fuori dal mercato videoludico. E' italiano, è in 3D, è colorato e le musiche sono belle pompate. L'azione non manca: peccato per le animazioni dei personaggi non siano proprio "state of the art".



- La mossa in assoluto più efficace è il "pugno discendente": cercate di usarlo spesso, ma badate che dopo un po' non funziona più e verrà evitato facilmente.
- Le combo risultano efficaci: non ce ne sono tante a disposizione, ma se eseguite bene sono altamente distruttive, soprattutto quelle che coinvolgono le gambe.
- Le arene non sono gigantesche: se ne avete l'occasione non esitate a sbattere fuori il vostro avversario, ma state molto attenti a non cadere giù insieme a lui.
- Le lance, i sassi, le pietre infuocate che atterrano per terra possono essere raccolte e scagliate contro il vostro nemico: fatelo, fanno parecchio danno!



78

GRAFICA:

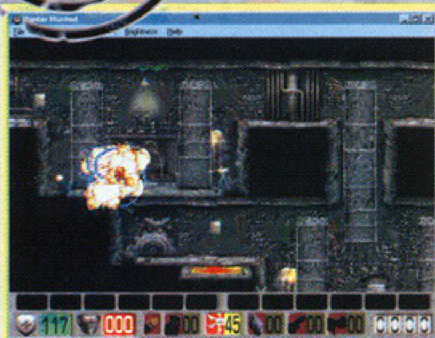
SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

CG conquista, ma non convince Non appena l'ho visto ho subito pensato che fosse una figata, soprattutto vedendo le mazzate che il BDM e Hype si tiravano in redazione. Poi però l'ho giocato di persona smanettandoci sopra parecchio. Il risultato? Partiamo dal sonoro: le musiche sono decisamente ben fatte, ma dopo un po' spariscono e per essere ricaricate ci vuole un pochetto; giocare col silenzio non è il massimo. Gli effetti sono stupendi: le voci dei personaggi sono davvero spettacolari, ma di tutti i contendenti ne ho contate al massimo 4; quindi sono ripetute. Passiamo ora alla grafica: sì, è bella, risulta pure fluida; nel suo genere è decisamente accattivante, con movimenti non solo "sciolti", ma realistici. Le mosse, gli spostamenti, i salti, le capriole o gli slanci sono praticamente reali, ma c'è anche da dire che sebbene sia bella, risulta essere anche un po' spoglia: si va dalle semplici arene prive di texture a dei fondali parecchio esosi tipo quello dell'ultimo livello; non c'è via di mezzo. I colori sono un po' pochini: la maggior parte delle volte vi verrà voglia di aumentare il contrasto del monitor per vedere qualche dettaglio in più. Per quel che riguarda la giocabilità devo dire che è buona, però le mosse possibili non sono tantissime; crearne di nuove (è possibile customizzare i personaggi) non solo è lungo, complesso e snervante, ma la maggior parte delle volte non vi soddisferà perché credevate di ottenere qualcosa di "diverso". In definitiva posso dire che CG è un bel gioco, gustabile al punto giusto, soprattutto da chi ama i picchiaduro in generale. Però è un prodotto assai migliorabile, perciò non aspettatevi il giocone risolutivo.

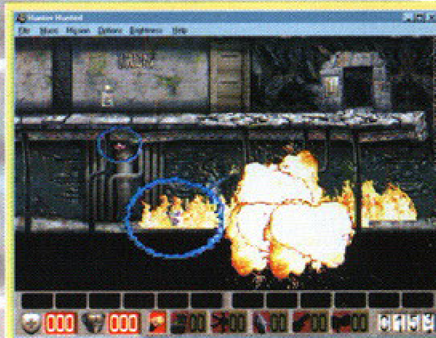




Kaboom... questa sì che è un'esplosione!



Le doti di scalatore di Jake si evidenziano in questa schermata, dove il nostro eroe è impegnato nell'evitare una pozza di veleno.



E che è, la terza guerra mondiale? Notate lo stile di volo di Jake, impressionante.



Il cacciatore cacciato? Sembra Karim quando cerca di farsi avanti con una ragazza e riceve un immediato due di picche... Per lui ormai una regola di vita!

A cura di Stefano Gradi

Eh, che periodo strano questo, scriverei di tutto e di niente; potrei intavolare discorsi seri o perdermi in un elenco di cavolate commesse dal sottoscritto o da altri conoscenti, giusto per portare un po' di allegria in questo freddo Gennaio 1997 appena iniziato. Bah, parliamo di cose serie, magari di videogiochi e in particolare di questo ultimo prodotto targato Sierra.
Per entrare nell'atmosfera del gioco, dobbiamo fare un passo avanti nel tempo e precisamente nel 2014, quando un anonimo cacciatore pronuncia poche, ma significative parole giusto un attimo prima che la clava di una bestia gli spacchi la testa. Questa la frase: "Il mondo non finirà a causa di un'esplosione nucleare o di un'epidemia di peste. Finirà soltanto quando io deciderò di porre fine alla mia vita con le mie stesse mani". Le ultime parole famose; indubbiamente qualcosa non deve essere girato per il verso giusto. Infatti verso la fine del ventesimo secolo, la Terra fu colonizzata da alieni con avanzatissime conoscenze tecnologiche, i Masters (vi ricordate He-Man?). Purtroppo questi extraterrestri erano tutto meno che simpatici e affettuosi, in poco tempo quasi tutta la popolazione terrestre venne sterminata; si salvarono solo i più forti, i più intelligenti, quelli che sapevano cavarsela anche in condizioni avverse. Gli alieni pensarono bene di far combattere questi esponenti di spicco dell'umanità contro i migliori rappresentanti di un altro pianeta, Kullrathe; loco natio di temibili bestioni. Ecco allora uomini e bestie sbattuti nelle arene, una lotta per la vita, vincere vuol dire sopravvivere; l'unica speranza per sottrarsi a questo massacro è quella di vivere abbastanza a lungo per racimolare qua e là i pezzi necessari a costruirsi un veicolo spaziale e fuggire alla ricerca della salvezza. A questo punto avrete pensato di trovarvi di fronte all'ennesimo picchiaduro, magari tridimensionale, con tanto di effetti luce e arene che ruotano in continuazione. E invece no, Hunter Hunted è uno di quei giochi che sembra appartenere alla vecchia generazione dei platform-adventure; naturalmente bidimensionale. Voi impersonerete, a seconda della missione, Jake o Garathe Den, gli ultimi sopravvis-



È meglio una clava o una pistola?



SHOTGUN: Il classico fucile; viene usato solo da Jake e come potenza di fuoco è nella media.



ROCKET LAUNCHER: Il lanciarazzi è l'arma più potente dell'arsenale di Jake. Un solo razzo può blastare qualsiasi droide nemico.



WHIP: La frusta cibernetica! Ogni frustata permette a Garathe Den di indirizzare un proiettile al plasma contro qualsiasi obiettivo.



KNIFE: Un bel coltello pronto da lanciare verso la gola di qualcuno che vi ha fatto arrabbiare. Purtroppo Jake deve solo difendersi, visto che non ha spazio nelle tasche .



NINJA STAR: Le classiche stellette appuntite che fanno un gran male. Queste in particolare hanno un cuore di esplosivo che si innesca non appena toccano qualcosa.



GRENADE: Sbloccate la sicura e, dai quattro ai sette secondi, lanciate. Lo spettacolo pirotecnico è garantito.



PISTOL: Piccola, maneggevole e discretamente efficace.
E' l'arma più usata da Jake (e soltanto da lui).



CLUB: La clava, l'arma fondamentale della bestia.
E' di legno, circondata da punte di ferro; riceverla in testa fa un gran male.



Vikings (Interplay): Vecchio gioco nel quale bisognava condurre tre vichinghi verso l'uscita di ogni livello; ognuno aveva abilità particolari e una buona interazione tra essi era necessaria per vincere.

Impossible Mission (Epyx): Glorioso gioco per il Commodore 64, forse il più simile a Hunter Hunted per quanto riguarda ambientazione e obiettivi

Flashback (Delphine): L'animazione dei personaggi e le azioni da compiere rendono, ancora adesso, questo vecchio e fantastico gioco uno dei migliori del suo genere.



Provato con athena



8 MB



Pentium 75Mhz



SVGA 1 MB RAM



Sound Blaster e compatibili



Mouse, Joystick, Tastiera



Raccomandato CD-ROM 4x, Pentium 133Mhz







La povera bestia sta per essere coinvolta in uno dei più spettacolari incendi visti sui nostri schermi.



Meglio aspettare ancora un po' sulla scala a corda, il fuoco è un tantino caldo...



Alla fine di ogni missione vengono riassunte le vostre prestazioni con dei dati significativi, un po' come avviene alla fine dei primi tempi delle partite di calcio.

suti delle due specie in competizione tra loro, un uomo e una bestia iniziano la loro lunga fuga per la vittoria (salvezza). Come già detto, avrete la sensazione di essere tornati indietro con gli anni, fondali bidimensionali con effetti di parallasse, sprite, obiettivi semplici e necessità di una sufficiente abilità nel far fuori nemici e contemporaneamente saltare da una piattaforma all'altra. Lo scopo principale di ogni missione è quello di trovare l'uscita del dungeon nel quale si è stati rinchiusi, in alcune di queste dovrete anche preoccuparvi di cercare i pezzi necessari alla costruzione della navicella. Naturalmente ci saranno diversi nemici che vorranno impedirvi di proseguire, ma niente paura, disseminate qua e là nei dungeon troverete armi di ogni tipo (elencate nel box dedicato) con le quali potrete difendervi; vi capiterà anche di trovare porte chiuse, e allora via a gambe levate alla ricerca delle chiavi necessarie. I personaggi possono compiere tantissimi movimenti: possono saltare, appendersi al soffitto, arrampicarsi lungo pareti melmose, salire scale, strisciare per terra, mimetizzarsi con le pareti per non farsi scorgere dai robot. Insomma un buon campionario di armi e movimenti per la gioia degli amighisti dei tempi di Flashback. Particolare rilevante è dato dalla possibilità di muoversi in profondità, mi spiego meglio: durante l'esplorazione dei livelli incontrerete delle porte che permetteranno di accedere ad altri dungeon posti in secondo o terzo piano. Capito? Beh, spero di sì, comunque è più facile a vedersi che a spiegarsi. Le tecniche usate per la realizzazione del gioco sono appartenenti all'ultima generazione, infatti non mancano effetti-luce spettacolari, esplosioni pirotecniche, animazioni dei personaggi dettagliatissime e grafica in alta risoluzione. Le missioni disponibili sono in totale 100; le prime 8 sono dei tutorial, le 22 successive sono una specie di introduzione a tutti gli aspetti del gioco, le 35 che si affrontano di seguito sono missioni nelle quali non riceverete nessun aiuto. Queste ultime saranno ovviamente caratterizzate da una difficoltà sensibilmente più elevata. Le rimanenti 35 sono dedicate al gioco in multiplayer, 15 cooperative e 20 deathmatch. Bene, sapete tutto quello che c'è da sapere, quindi leggetevi il commento non prima di aver dato un'occhiata alle foto che vi daranno un'idea ben precisa del gioco. Mi stavo dimenticando una cosa fondamentale: dopo aver superato una missione, potete anche salvare e così quando spegnete il computer e poi lo riaccendete, potete ricominciare da dove eravate arrivati.

HELP

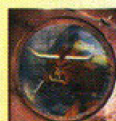
Il miglior consiglio che vi posso dare è quello di affrontare le missioni nell'ordine in cui vi vengono proposte, verrete così introdotti a tutti gli aspetti del gioco, imparerete a scovare porte nascoste, a schiacciare pulsanti e zanzare, e imparerete anche tecniche di combattimento (voi fate sempre in modo di attaccare gli avversari alle spalle). Per evitare di venire colpiti dal fuoco nemico, imparate a spiaccicarvi contro le pareti. Durante le missioni a tempo, non perdete secondi preziosi cercando di raggiungere munizioni supplementari che probabilmente non vi serviranno neanche; meglio correre a cercare l'uscita.

ALTERNATIVA

L'uomo o la bestia?



JAKE: Quando i Masters conquistarono la Terra, lui aveva solo 13 anni. Il solo fatto che sia uno dei pochi sopravvissuti dovrebbe farvi capire quanto sia in gamba. E' forte, veloce e intelligente ed è un vero esperto di esplosivi. La sua arma più importante è il suo cervello, ma anche i pugni e le spallate non scherzano.



GARATHE DEN: Una delle bestie più forti portate sulla Terra di Masters. Si racconta che una volta un umano l'abbia sentito pronunciare una parola: "Dolore!". E' incredibilmente potente e rapido, io non vorrei mai avere una discussione con lui. Sembra BDM.

OPINIONE

82

GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

E' raro che un gioco di questo tipo sia prodotto per i nostri amati PC, quindi ogniqualvolta se ne presenta uno, vale la pena di darci un'occhiata. Visto che lo spazio è tiranno vi dico subito che cosa non mi ha convinto. Il coinvolgimento è limitato, io non mi sono sentito "preso", come invece mi era accaduto con altri titoli simili. Forse questo è dovuto dal fatto che le missioni possono essere affrontate in qualsiasi ordine (se voi volete affrontare i vari livelli in ordine inverso potete farlo tranquillamente; logicamente se riuscite a completare l'ultimo, che senso ha finire le altre?) o forse perché si devono usare alternativamente Jake e Garathe Den, non è possibile scegliere quello che si preferisce. La realizzazione tecnica è di tutto rispetto, anche se, a schermo intero su un Pentium 133 con Mystique mi sarei aspettato un po' di fluidità in più. La longevità appare sufficientemente elevata, a patto di non farsi tentare dall'affrontare i livelli più avanzati prima di aver completato i primi; gli enigmi e i trabocchetti proposti sono di media difficoltà e con un po' di pratica riuscirete a dominare le avversità proposte dai programmatori. La giocabilità si attesta su dei livelli medi, così come il sonoro: gli effetti sonori sono adeguati e le tracce audio sono un po' anonime. Buona l'interazione con i fondali. Concludo consigliando Hunter Hunted a coloro i quali amano zompettare da una piattaforma a un'altra e nel frattempo eliminare qualche robot nemico, dedicato solo agli appassionati.



Una bella granata su un barile di petrolio è quello che ci vuole per creare un po' di scompiglio nel dungeon.



Aia, il laser blu mi provoca un certo dolorino alle spalle, mi sa tanto che dopo farò una bella sauna.



L'eroe più grezzo, irrispettoso e volgare degli ultimi anni di storia videoludica torna sui nostri PC per una nuova ed estenuante missione!

a cura di Matteo Pavesi

"Qualcuno pagherà per aver disturbato le mie vacanze" Così, ironico e rabbioso allo stesso tempo, si ripresenta Duke, all'inizio del primo livello dell'attesissimo quarto episodio. Dopo l'uscita di questo titolo (circa 6 mesi fa) si era subito sparsa tra i giocatori di tutto il mondo una vera e propria "map-mania", infatti grazie all'editor per i livelli (chiamato Build) moltissimi si cimentarono nella creazione, diffusione e scambio di nuovi "labirinti". Alla 3D Realms hanno capito che questo incredibile (e meritato) successo andava struttato, infatti nonostante Quake abbia conquistato il cuore di molti giocatori, Duke Nukem 3D continua ad essere preferito da tanti altri, ed è così nato il Plutonium PAK.
Dobbiamo subito intenderci con i nomi: Plutonium PAK è il nome del CD che contiene, oltre al quarto episodio e la versione 1.4 del Build, lo screen saver di Duke, due temi del desktop per Windows95, una collezione di tutti i suoni presenti nel gioco, la versione shareware di cinque giochi Apogee/3D Realms, anteprime di altri quattro ed altre interessanti utility. Atomic Edition invece è il nome della nuova versione di Duke Nukem, dopo l'installazione dell'ultimo episodio, e richiede la versione 1.3 completa del gioco già installata.



Analizziamo dunque le principali migliorie apportate con questa nuova versione. Il setup del gioco è stato modificato ed ora è possibile richiamare le mappe aggiuntive dalla directory che desiderate e non necessariamente da quella dove è presente il gioco. E' migliorata la gestione delle macro, divertentissime durante un multiplayer: potete registrare con un microfono una decina di messaggi che nel momento in cui vi sembra più opportuno, premendo una certa combinazione di tasti, verranno inviati sull'altro computer.
Bene, dopo avervi fatto aspettare qualche riga è giunta anche l'ora di parlarvi dell'episodio aggiuntivo: 9 livelli (più uno per il DukeMatch) di pura distruzione, ben construiti, pieni di mostri, e davvero non semplici.
Sono state aggiunte molte texture, oggetti nuovi, nuove frasi di Duke (sempre ironiche e taglienti), nuova musica e due terrificanti animazioni. Troverete due nuovi avversari; il primo è un mostro chiamato Queen Alien Drone (quando finirete l'episodio capirete il perché): sembra un lucertolone, vi insegue saltando per non farsi colpire e sprigiona un raggio rimpicciolente identico a quello di Duke. Piuttosto duro. La seconda sorpresa è rappresentata da piccoli carriarmati, muniti di mitragliatrici, che vengono pilotati dai maiali-poliziotto. Difficili da abbattere e molto pericolosi. In compenso i ragazzi della 3D Realms hanno fornito a Duke un altro potente mezzo, il "Microwave Gun". Questa arma utilizza le microonde: colpendo un avversario, lo vedrete ingrossarsi pian piano fino a scoppiare. E' l'arma "alternativa" al rimpicciolitore, e infatti si può attivare proprio cliccando due volte sul tasto che seleziona quest'ultimo mezzo di perusasione. Infine abbiamo un nuovo mostro alieno finale, "The Queen" e molte nuove ragazze. In questa versione è stata migliorata anche l'interfaccia per il collegamento a TEN, uno dei siti Internet più importanti per il gioco multigiocatore in linea, ed ora è davvero semplice, con Windows95, collegarsi e giocare contro avversari sparsi per tutto il mondo.
Grazie a questo lifting sono un facile indovino se vi dico che da ora innanzi si troveranno moltissimi livelli aggiuntivi che sfruttano le nuove caratteristiche. Questi però non potranno essere utilizzati da chi possiede la versione 1.3.





8 MB




486 DX2 66Mhz



SVGA 1 MB RAM



Sound Blaster e compatibili



Mouse







80

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

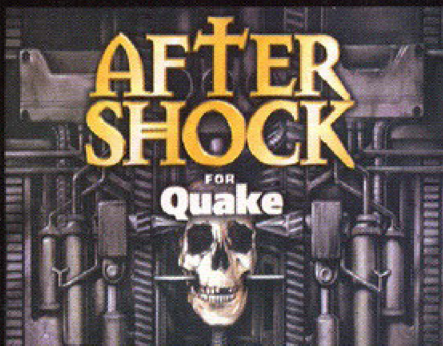
Il Plutonium PAK è un add-on che certamente interesserà tutti i patiti di Duke. La nuova arma, seppur non stupefacente, è comunque molto interessante, soprattutto per il DukeMatch. I nuovi livelli sono decisamente all'altezza dei primi 30: per citarne solo alcuni ho apprezzato "Duke Burger", dove il nostro eroe si trova in una impossibile fabbrica di hamburger fatti con carne di cane, e dove si possono seguire tutte le fasi del processo produttivo, dalla macellazione alla vendita in appositi fast-food; e "Area-51" che non vedo l'ora di provare in DukeMatch. Con i nuovi mostri, le nuove texture, e tutti gli altri "bonus" contenuti nel CD, Duke Nukem acquista una maggiore completezza, consolidandosi come un vero e proprio fenomeno di costume, come già era stato per Doom, e come sta avvenendo con Quake e F1GP2.



Alcuni consigli per iniziare il primo livello "It's Impossible"
- Avanzate fino all'altro lato del cortile, salite sul rialzo e tornate verso la posizione di partenza.
- In fondo, contro la parete, c'è una mano. Cliccate ed aprirete la porta una segreta.
- Scendete e tornerete alla posizione iniziale, giratevi, passate sotto la passerella ed entrate.
- Prendete l'Atomic Health.
- Uscite, tornate all'inizio del rialzo. Rispetto alla posizione iniziale dovete andare nell'angolo più avanti a destra. Cliccate sul muro.
- Aprendo il portone esattamente di fronte a voi entrerete in un corridoio. A destra ci sono i servizi. Qui c'è la chiave blu.


Istruzioni per l'uso della nuova arma: puntare verso un maiale-poliziotto e fare fuoco.

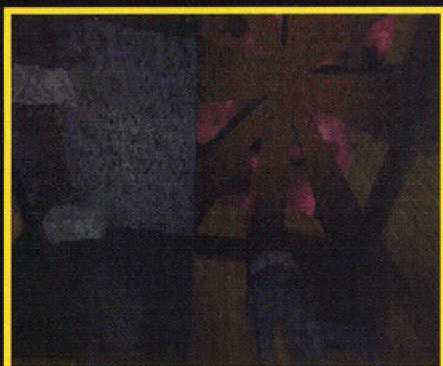

Basteranno un paio di colpi di RPG per far tacere le quattro mitraglie?



Avete finito ogni livello addizionale trovato nel nostro CD? Allora beccatevi questi...

a cura di Alessandro "Zolthar" Debolezza

Beh, è successo con Doom I & II, Heretic, Dark Forces e pure Duke 3D. Poteva mancare Quake all'appello, tra tutti questi celebri sparatutto giocati in soggettiva? Certo che no, soprattutto perché gli add on di questo titolazzo pullulavano già su Internet poche settimane dopo la sua uscita, facendo bella mostra di se nonché delle potenzialità di un prodotto che non solo è già storia, ma pure mito indiscusso di un genere videoludico capace di conquistare l'anima di ognuno. Cosa dobbiamo aspettarci da Aftershock? Innanzi tutto una caterva di livelli: quando dica "una caterva" prendetemi alla lettera, poiché sono davvero tanti, misto deathmatch più livelli nuovi di pacca. Ma non solo. Sul CD infatti sono presenti pure tutti i livelli della versione registrata spaiati dal contesto in modo da poterli giocare come avventura singola o editarli a piacimento. Editarli? Già: sono presenti pure degli editor di livello per ritoccare le mappe direttamente, modificandole come abbiamo sempre voluto, mettendo uno spigolo qua, aggiungendo un totem di là, aprendo uno strapiombo in mezzo all'arena principale, sbattendo un sottile ponte come connessione di un vasto fiume profondissimo. Insomma, potrete non solo ritoccare, rifare, rivoltare i livelli presenti sul supporto ottico color argento, bensì potrete crearvi la vostra casa dei desideri da smantellare a forza d'accettate. Ma gli editor non si limitano certo a questo tipo di ritocco. Potrete modificare l'audio degli SFX, "trasformare" i nemici rimpiazzandoli, non so, con i personaggi del vostro cartone animato preferito, o semplicemente aggiungere altri avversari in una qualsiasi locazione. Il bello è che praticamente non dovrete nemmeno lanciare Quake, ma semplicemente l'interfaccia di Aftershock: una volta apparsa questa potrete decidere voi cosa fare. Beh, ora vi spedisco direttamente al commento: leggetelo poiché come al solito è fondamentale per un giudizio complessivo...


La qualità grafica è rimasta inalterata.



- Aumentate la brillantezza dei colori: i livelli sono parecchio cupi, fatti su misura per imboscate di vario genere.
- Nel CD ci sono dei file contenenti un'infinità di cheats: elencarli qui non è possibile.
- Non lasciatevi mai le spalle scoperte, assicuratevi di avere sempre steso tutti i nemici. Guardate in alto ogni tanto...





16 MB




486 DX4 100 Mhz



SVGA



Sound Blaster e compatibili

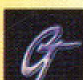


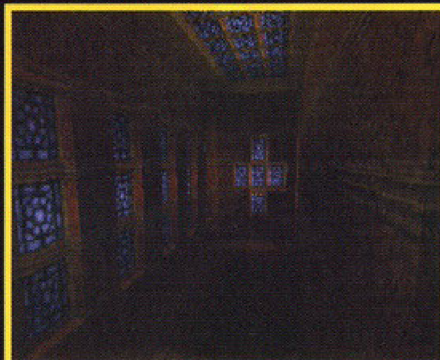
Mouse, tastiera, Joy



Richiede Quake Registrato






Cosa vi aspetterà alla fine di questo cunicolo poco illuminato?


Ecco uno screenshot preso da uno degli editor presenti. Facile, come no...



Internet: La rete è piena siti dedicati a Quake. Vi troverete parecchi add on più livelli vari. Provate su Dwango oppure fate una ricerca con Altavista...

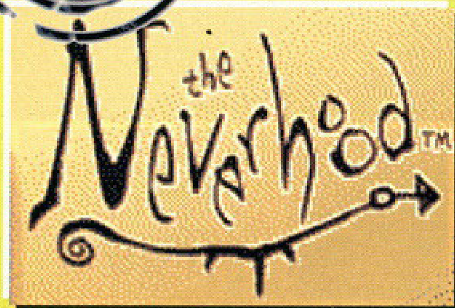


80

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Sì, questi livelli aggiuntivi sono fatti bene, okkey, ma in fondo sono "solo" degli add on. La grafica è bella, curata come quella dell'originale, con giochi di luce, tenebre, cunicoli, nascondigli, complessi intricati o postazioni labirintiche per nulla indifferenti, che sanno coinvolgere. Il fatto poi che siano stati autorizzati ufficialmente da quelli della GTI la dice lunga sulla qualità del titolo in questione. Però AS non è perfetto; ad esempio il sonoro non c'è: le tracce audio di Quake spariscono poiché avrete bisogno del CD di Aftershock per giocare, il quale non contiene la minima pista musicale. Molti livelli poi sono dei deathmatch, quindi non molto vasti: anche riempiendoli di mostri fino a straboccare non esalta enormemente. Altri invece sono immensi, con locazioni da brivido: più volte vi verrà da dire "ma dove cacchio le trovano 'ste idee" perché rimarrete stupiti dalle diavolerie innestate un po' qua un po' là, dai nemici che saltano fuori da ogni angolo. Insomma, AS sa essere un buon titolo: il suo contenuto non è affatto da sottovalutare, ma se avete la possibilità di connettervi a Internet, beh, sappiate che potrete trovare parecchi livelli di questo calibro più tanti altri add on d'ogni genere: dovrete solo scaricarli e qua ci va di mezzo la bolletta. Allora potrei dirvi: pigliatevi 'sto Aftershock. Se vi piace, se ne andate matti, ma non vi basta c'è sempre Internet!





...ovvero quando si dice che la fantasia non ha limite, quando si pensa che certe cose possono essere concepite solo da una gabbia di matti, quando le risate coinvolgono ogni singolo muscolo del nostro corpo da provocare crampi lancinanti anche nei punti più impensabili...

a cura di Davide "Maska" Mascaretti


Per più di una volta gironzolerete a bordo di questo particolare mezzo tra una parete e l'altra di Neverhood.

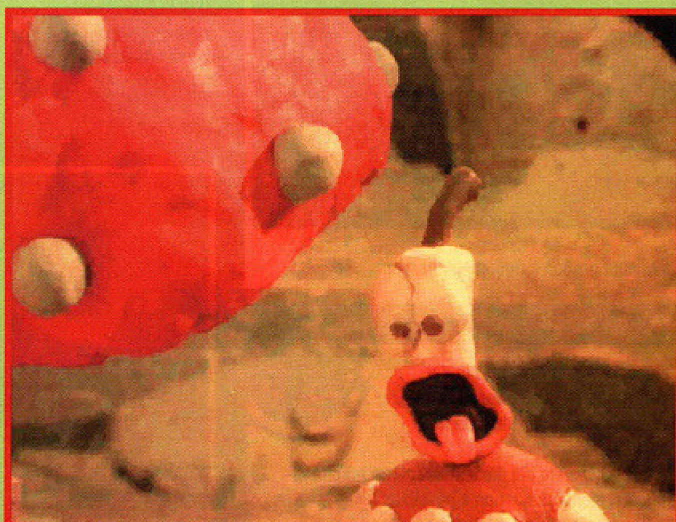

Nel mondo di Neverhood ci si può trovare veramente di tutto...

Vi ricordate quando anni fa venivano trasmessi sulle reti televisive certi programmi per fanciulli in cui i personaggi e gli ambienti erano costruiti con quel diffusissimo materiale deformabile chiamato pongo (chi, nella propria infanzia, non ha avuto modo di averlo tra le mani) e fotografati in tutte le posizioni possibili, in modo tale da formare i vari fotogrammi di tutte le sequenze animate? Cosa pensereste se vi dicessi che la stessa tecnica è stata impiegata per produrre un videogioco? E se inoltre aggiungessi il fatto che il target di quest'ultimo è tutt'altro che fanciullesco? (con questo non voglio dire che sia VM18, quindi mantengano la calma gli allupati...) Vi ho incuriositi, vero? Bene, sappiate che un gruppo di abili quanto svitati programmatori chiamato "The Neverhood" ha realizzato questo prodotto dall'omonimo titolo, in cui la realtà diventa fantasia e la fantasia si trasforma in realtà. Klaymen (questo è il nome del protagonista che giudicare stupido è poco) ,vi giuro, è il simbolo della demenzialità (non è l'unico comunque), così scemo da contagiare chiunque (vi ho avvertiti...).
Vi chiederete che tipo di gioco possa essere questo The Neverhood... semplice: nome in codice "adventure". La trama? Beh, qui le cose si fanno un pelo più complicate. Infatti una caratteristica peculiare del titolo consiste nel fatto che il background storico verrà svelato man mano che si avanza nell'avventura, non stupitevi quindi se vi dico che tutto inizia senza avere un'idea di dove ci troviamo, chi siamo, cosa dobbiamo fare... Klaymen si sveglierà in una stanza e la storia avrà inizio... Probabilmente il nostro stupido amico deve essersi appena ripreso da una sbornia e la cosa ci viene suggerita dal fatto che appena inizierà a camminare, le sue movenze saranno fin troppo dementi (della serie: la sera leoni, la mattina co....ni). Più avanti avremo modo di accorgerci che, infondo, infondo il protagonista è proprio un beota terminale che vive nel suo habitat naturale: deficienza allo stato puro! Muoversi e interagire all'interno del mondo "argilloso" di Neverhood (lo stesso nome, quindi per gli sviluppatori, il titolo del gioco e l'ambiente dell'avventura... la fantasia pare scarseggiare in questo campo) è tutt'altro che complicato. Col solo ausilio del mouse e di Evaristo (il tasto sinistro) potremo fare tutto ciò che è permesso: camminare, guardare, raccogliere, agire, azionare, il tutto in classico stile "punta e clicca". Vi sono comunque azioni che non potrete compiere di vostra spontanea volontà come



Volete qualche consiglio? Bene, iniziate a giocare svegliando Klay (basta cliccarci sopra), premete il tasto posto sulla parete di sinistra per tre volte in modo tale che l'enorme martello piazzato sulla porta sfondi quest'ultima. Entrate nella stanza successiva, cadete in basso, scendete le scale così da accedere alla vostra casella postale. Da qui potrete leggere le svariate lettere che il vostro fratellastro vi invierà. Nel proseguimento dell'avventura, se vi troverete in difficoltà, ricordatevi sempre di questa locazione. Leggete le lettere che man mano vi daranno utili consigli. Ignorate, ovviamente, quelle inutili (è facile distinguerle). Durante il gioco non abbiate mai paura di morire, non è possibile (o meglio, solo in un'occasione il gioco potrebbe finire male, comunque sarete avvisati in maniera più che esplicita.).


Durante l'evolversi di tutta la storia vedremo il nostro Klay interagire con pochi personaggi; pochi e veramente strani...


Signore e signori abbiamo immortalato il record mondiale dei rutti. Da quando Klay ha iniziato la sua prestazione, ho fatto in tempo a prepararmi un caffè e bermelo prima che finisse!



Broken Sword (Virgin): intrecci di avvenimenti tra il passato delle antiche crociate e il presente di ambigue cospirazioni.

Tequila & BoomBoom (DynaByte): il mitico West in stile cartoon...

ToonStruck (Virgin): una tra le migliori avventure mai prodotte (aspettando Monkey 3) in cui il protagonista dal mondo reale si trova intrappolato nel mondo dei cartoni animati. Come tutti i titoli sopracitati (Neverhood compreso) difetta di eccessiva linearità.







8 MB (16 MB raccomandati)



Pentium 75



SVGA



8 bit Windows compatibile (scheda a 16 bit raccomandata)



Mouse



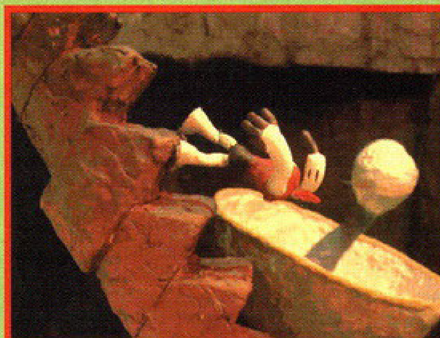
Gira solo su Windows 95



Microsoft


Qui siamo agl'inizi dell'avventura e già arrivano le prime mazzate.

pulirsi le orecchie o stirarsi le braccia, ma penso che questo sia di poca importanza ai fini del gioco. E' interessante far notare che sarà consentito muoversi tra le varie locazioni in due modi differenti a seconda che vi troviate in luoghi interni, dove potrete vedere Klaymen in tutto il suo splendore nella consueta visuale delle avventure grafiche "Monkeystyle", oppure nei luoghi esterni dove, attraverso l'altrettanto consueta visuale in soggettiva, potrete gironzolare per tutto il territorio riprodotto su schermo. Ho usato il termine "riprodotto" perché, pensate, tutto il mondo di Neverhood è stato prima costruito e lavorato con argilla colorata (interni compresi), poi fotografato in tutte le angolazioni successivamente proposte su computer. non c'è che dire: un lavoraccio... (E' comunque presente l'opzione "about..." nel menù principale che vi permette di assistere a tutto il "making of..." attraverso un lunghissimo filmato in cui grafici, programmatori, disegnatori e musicisti, ci spiegano e mostrano tutto il lavoro compiuto per la realizzazione del prodotto. Praticamente trattasi di un vero e proprio video, in cui potremo anche vedere diverse scene di vita quotidiana, come quando l'animatore, riempiendosi fino ai capelli di punch, si esibisce in una spettacolare vomitata, oserei dire da record...). Prima di lasciarvi una piccola puntualizzazione: questo nuovo gioco pubblicato da Microsoft non è una vera e propria avventura grafica, non è solo un gioco ad enigmi, non si limita ad essere un insieme di puzzle alternati a sequenze animate... ma allora che cos'è? Beh, diciamo che è tutto questo e anche qualcosa di più: simpatia, umorismo, demenzialità e Insomma... è Neverhood!


A quanto pare scendere le scale è già una sfida per l'uomo-argilla.


Ma guardatelo in faccia, come si può non dire che il nostro amico sia uno tra i personaggi più stupidi del mondo dei videogiochi?


Quando meno ve lo aspettate, avrete modo di assistere a sequenze animate molto ben realizzate.



81

GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

Ragazzi questo prodotto distribuito dalla Microsoft è veramente uno spasso. Ci troviamo di fronte ad un adventure singolare, soprattutto in campo tecnico. La grafica è qualcosa di eccezionale, sembra infatti di trovarsi all'interno di un vero e proprio programma televisivo; i particolari sono così evidenti che per poco non si sente l'odore del pongo e dell'argilla. Le animazioni e tutte le sequenze animate che avrete modo di vedere sono allo stato dell'arte. Per di più in campo sonoro abbiamo effetti e musiche di grande impatto. Ovviamente la qualità del CD la fa da padrone, permettendoci di cogliere tutta la simpatia che rappresenta il tema principale del prodotto (mi permetto di fare tanti complimenti al cantante-chitarrista, i suoi jingle sono molto orecchiabili). Per quanto riguarda il gioco in sé, tutto sommato, non viene proposto niente di nuovo, inoltre il modo in cui sono strutturate le varie situazioni, per non dire puzzle ed enigmi, denotano una certa mancanza di complessità. Non per questo la risoluzione di un problema si esenta dal fornire un certo grado di appagamento. Se tra l'altro consideriamo il fatto che ogni cosa è fonte di grandi risate, non si può certo parlare di insufficiente cura nella realizzazione globale. Insomma non c'è niente di così complicato (primo fra tutto, l'interfaccia), sebbene il grado di difficoltà dei vari enigmi aumenti man mano che si avanza nell'avventura, e comunque scordatevi finali differenti. Tra l'altro la presenza di svariate e inaspettate sequenze animate, che giudicare esilaranti è sicuramente minimizzante, non fa che rendere il tutto molto divertente. In definitiva si tratta di un gioco destinato né ai bambini, ma nemmeno ai troppo esigenti; se volete comunque ridere o far ridere di gusto, non posso esimermi dal suggerire l'eventuale acquisto di Neverhood. Non ve ne pentirete...



Siccome in questo periodo gli alieni sono poco di moda, arriva questo prodotto spaziale (ora voi dovreste prorompere in grasse risate o assoldare un killer per farmi fuori!).

A cura di Gianluca "Ripley" Tosca.



Se siete dell'idea "prima si spara, dopo si domanda", se il colore degli alieni vi ricorda cose poco piacevoli, se vorreste andare da Fox Mulder con la testa di un alieno in mano e dirgli: "E adesso chiedigli dov'è tua sorella", se pensate che gli extraterrestri siano quantomeno degl'idioti (dato che possono viaggiare nello spazio come noi in monopattino e non hanno ancora conquistato la Terra), penso che questo prodotto vi potrà interessare. Ci troviamo nella famosa "Area 51" in Nevada, dove sono stati portati i resti di un "Ufo crash". Molto presto si è perso il contatto con la base dove si trova il disco volante, quindi toccherà a voi, che fate parte dello S.T.A.A.R.(nome molto simile a quelli che si trovano nelle storie Disney), andare a fare gli onori di casa ai simpatici ospiti. In pratica dovrete devastare tutto, tranne che i vostri commilitoni. A questo punto la recensione potrebbe finire anche qui, ma poiché se così fosse il buon BDM mi farebbe pulire la sua macchina usando le sopracciglia, penso che la continuerò con gioia. Dunque, in una visione soggettiva dove comanderete solo il mirino, che vi consiglio caldamente di muovere col mouse, dovrete sparare, sparare e poi ancora sparare. I vostri nemici saranno gli alieni e il personale della base infettato dalle radiazioni. Il vostro scopo ultimo, sarà poi quello di attivare l'autodistruzione nucleare dell'"Area 51" (non si va poi tanto per il sottile in questo shoot'em up). La struttura del gioco è costituita dal percorso che vi porterà fino all'UFO stesso, certamente non con lo scopo di fargli da guida turistica. I vostri movimenti, come quasi tutte le cose che succedono intorno a voi sono inalterabili. Vi troverete la maggior parte delle volte in schermate fisse dove compaiono nemici da tutte le parti, una volta finita la sequenza vi muoverete in un'altra schermata. Naturalmente, per quanto abbastanza rare, non mancano le sequenze in movimento, in cui dovrete sparare da sopra una Jeep, piuttosto che da un ascensore. Ricordate che i caricatori terminano velocemente, quindi usate al meglio tutti gli aiuti presenti nel gioco. Ovvero i bidoni e le casse esplosivi, le casse di munizioni ed i power up. Questi ultimi, molto simili agli Healing Atom di Duke, permettono di acquisire due tipi di proiettili più potenti di quelli base, fino a che non vi colpiscono, sono inoltre cumulabili. Da non dimenticare le bombe grazie alle quali potete eliminare tutti gli avversari sullo schermo. Avrete a disposizione, per compiere la vostra missione, un numero variabile di crediti per poter continuare e di vite, entrambi massimo cinque. Fate molta attenzione a non colpire i vostri due compagni, che spesso vengono a rompere le scatole in mezzo allo schermo, in caso contrario perderete una vita. Dopo ogni missione vi verranno segnalati: punteggio, precisione e altre cosine tanto inutili quanto piacevoli. Insomma la versione per PC è praticamente uguale alla versione sala giochi, tranne per la mancanza della pistola.



Dite che mi hanno preso? Non mi pareva.





Non pensate, guardando il voto, che mi sia accanito sul gioco per la mancanza di originalità, perché ci sono anche altri aspetti che influiscono negativamente su Area 51. La grafica non è mal realizzata, gli sprite dei personaggi sono buoni ed anche l'engine è abbastanza fluido, ma non in grado di sopperire alle altre carenze del gioco. Il sonoro è mediocre e non ha null'altro che poche musiche, rumori e del parlato degli altri soldati S.T.A.A.R. La giocabilità è molto limitata, cosa che dipende dalla tipologia del prodotto, e il gioco è piuttosto facile. Mettendo vite e crediti al massimo e difficoltà al minimo si può finire molto presto. Non è affatto un brutto gioco ma è DECISAMENTE per quelli che adorano il genere.

SPECS

RAM MINIMA	8 MB
CPU	Pentium
VIDEO	SVGA
AUDIO	Sound Blaster e compatibili
CONTROLLI	Tastiera o mouse
SOFTWARE HOUSE	Acclaim

Provato con athena



- I proiettili più grossi sono esplosivi e vi permettono di non avere la mira proprio precisissima.
- Quelli più lunghi invece fanno più male, utili per i nemici maggiormente ostici.



Operation Wolf (Taito): Il primo, molto antico ma ancora apprezzabile e cattivissimo.

Virtuacop (SEGA): Stavolta sarete un poliziotto, il resto è lo stesso



Ho finito il caricatore, però che macello!



Cù cù e l'alieno non c'è più.



MINISTRY OF GAME

Ogni mese ci sono sempre più persone disperate che mi scrivono impazienti di ricevere una risposta; fin qui nulla di strano. Quello che mi preoccupa è Natale: quante persone avranno ricevuto un videogioco per regalo? Quante di queste, in questo preciso momento, si trovano irrimediabilmente bloccate sul più bello di un'avventura? E quante vorranno sapere com'è possibile avere vite infinite nel gioco appena ricevuto? Ho come l'impressione che saranno tempi duri per le Poste Italiane, già normalmente sotto sforzo questo periodo per tutti i biglietti e bigliettini di auguri sparsi per l'Italia

A cura di Riccardo "ALCab" Landi

TRANSPORT TYCOON

Ciao Riccardo,
ti scrivo perché ultimamente sono disperato: sto giocando da tempo immemore al bellissimo Transport Tycoon, ma non riesco ad espandere la città e a progredire nel gioco in modo da diventare un potente miliardiaro capace di gestire anche l'impossibile. Esistono delle gabole, dei cheat o qualcosa che possa appagare i miei desideri?!?

Grazzissime,
Alberto Piola '78

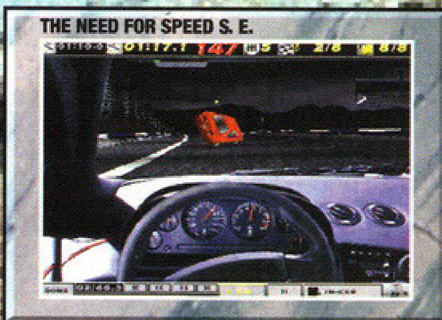
Senti Alberto, non sei l'unico ad avere problemi di soldi, inoltre il tuo caso non è dei più tragici e potrai fare tranquillamente a meno degli strozzini. Quando cominci una nuova partita, prima di costruire qualsiasi altra cosa, vai in riva al mare e costruisci un tunnel da costa a costa. Naturalmente i soldi non ti basteranno, ma quando li finirai, invece di leggere la scritta "ma che testa c'hai per costruire un tunnel del genere?" ti troverai magicamente con 400.000.000.000 (!!!) sul conto corrente.

THE NEED FOR SPEED S. E.

Caro Ministry of Game,
ho da poco acquistato il fantasmagorico The Need For Speed S. E. ed ho notato, tra le varie opzioni, un pulsante "CHAT" (che occhio!) che però non risulta attivabile: sapresti aiutarmi?

Fabio "Racer" Russo, Milano

Ciao Fabio, la risposta al tuo dilemma è molto semplice. Il misterioso pulsante "CHAT" serve per dialogare (di solito in questi casi ci si insulta) con gli amici quando si gioca in multi-player con collegamento seriale, in rete locale o via modem; non è attivabile semplicemente perché il tuo computer non è collegato a nessun altro PC. Ah, un'ultima cosa, complimenti per averci fatto visita in redazione lo stesso giorno che è arrivata la tua lettera; è il modo più originale che abbia mai visto per buttare via 750 lire.



THE NEED FOR SPEED S. E.

STAR TREK TNG: A FINAL UNITY

Caro Ministry of Game,
mi chiamo Luca e ti chiedo di aiutarmi con "Star Trek TNG: A Final Unity". Dopo aver superato gli senari del pianeta Allanor, sono andato alla pulsar Gambara (che è la pulsar che viene prima di Bande Nere NdALCab), ma ho trovato un buco nero; allora mi sono recato a 30 anni luce di distanza per localizzare la luce della ex-pulsar. A questo punto Data mi ha detto che lo Unity Device è da qualche parte nel settore 3-1-3; ci sono andato e ho affrontato e distrutto due navi dei Chodak. Adesso che faccio? Grazie.

Luca Simoncini, Ponte S.Pietro (BG)

Mmmh, prima o poi dovrò chiedere al KDM di pubblicare sul nostro CD la soluzione completa di questa avventura; mi sono stufato di aiutare tutti questi Trekker (evviva Star Wars!!)(il tuo posto è in bilico... NdBDM). Comunque, caro Luca non ti preoccupare; anche se preferisco la saga del grande George Lucas a Star Trek, risolverò il tuo problema. Una volta che hai eliminato le astronavi che si trovano nel settore 3-1-3, devi recarti al settore 9-14-16 dove finalmente troverai lo Unity Device. A questo punto Picard darà l'ordine di avvicinarsi allo Unity Device, ma subito arriveranno le astronavi dei Garidian e dei Chodak che con fare minaccioso si avvicineranno all'Enterprise. Aspetta, non scappare! Invece di attaccarti, entrambi spediranno degli shuttle sulla superficie dello Unity Device e Picard dovrà fare lo stesso. Adesso che ti trovi sulla superficie dello Unity Device con Picard, Worf, Data e Butler dovrai essere molto diplomatico, buona fortuna.

STAR TREK TNG

MONKEY ISLAND

Caro Ministry of Game,
sto cercando di risolvere il gioco di Monkey Island e sono già arrivata alla terza parte, ma sono bloccata perché non riesco a trovare la testa del morto che mi deve guidare dentro la testa della scimmia. Ho provato a parlare con gli indigeni, ma non riesco a capire come posso farmela dare. Grazie.

Monica Devincenzi, Imola (BO)

Ciao Monica, vedo che nonostante siano passati parecchi anni, il caro e vecchio Monkey Island riesce ancora a coinvolgere molti giocatori. Purtroppo non sei stata molto precisa e non mi hai detto esattamente le azioni che hai già portato a termine; spero di non dare per scontati dei passaggi che ancora ti mancano. Per prima cosa devi raccogliere l'idolo che si trova vicino alla testa gigante di scimmia e consegnarla ai cannibali in modo da farteli amici; quindi puoi entrare nella capanna dove eri stata imprigionata i precedenza (adesso la porta è aperta) e prendere il raccogli-banane. Vai da Toothrot l'eremita e dagli il raccogli-banane; in cambio riceverai la chiave per aprire la testa di scimmia. Torna dai cannibali, consegnali il volantino e finalmente riceverai la testa del morto e la collana.

EPILOGO

Le lettere continuano a fioccare, i telefoni non smettono di suonare, ma io sto pensando ad altro. Io lo so. So che da qualche parte, nell'universo, esiste il Cheat Definitivo, la Gabola Suprema, il trucco che permette di fare ciò che si vuole con qualsiasi videogioco e giuro, dico giuro, un giorno lo troverò. Fosse l'ultima cosa che faccio. (Ehm, vabbè voleva essere un modo originale per darvi l'arrivederci al prossimo mese.)

A chi scrivere?

Se hai qualche quesito da porre scrivi al seguente indirizzo:
PC GAME PARADE - THE MINISTRY OF GAME
V.le Espinasse 93 - 20157 Milano
FAX 02-38010028 — E-Mail: pcgame@contatto.it

INCREDIBLE MACHINE

Onnipotente Ministry of Game,
da un paio di mesi a questa parte non riesco a passare il 34° livello del divertentissimo Incredible Machine. Ti prego aiutami, non posso più sopportare l'idea di non poter giocare a tutti i livelli che ancora non ho visto!

Alessandro Garbin, Venezia

Onnipotente, addirittura onnipotente? Non esageriamo, diciamo piuttosto che faccio il possibile. Grazie comunque per il complimento (almeno io l'ho preso come tale) e passiamo al tuo problema. Dato che Natale è appena passato, non sono ancora riuscito a tornare cattivo come al mio solito perciò eccoti un po' di codici che ti faranno comodo:
35: MARKET
40: SHOE
60: WELLSPRING
80: BILATERAL
100: MINARET
120: HYACINTH
140: HOUSE
160: PASSWORD AWE

REBELL ASAULT II (MOG6.tif)

Caro Riccardo,
devi sapere che sono un appassionato di Guerre Stellari e quindi appena uscì Rebel Assault mi precipitai ad acquistarlo senza pensarci un secondo. Purtroppo rimasi un po' deluso, ma per fortuna adesso è uscito Rebel Assault II, il suo stupendo seguito! L'ho giocato fino alla morte, ma nonostante i miei sforzi non sono riuscito a portare a temine il gioco con il livello standard, mi potresti dare una mano?

Andrea Spirolazzi, Como.

Caro Andrea non potevi rivolgerti a persona più adatta. Infatti nessuno lo sa, ma il sottoscritto è un cavaliere Jedi fatto e finito (soprattutto fatto! NdBDM); purtroppo non posso svelarti la mia vera identità altrimenti l'imperatore Palpatine potrebbe venire a conoscenza dei miei piani di rivolta. Non solo ti svelerò i codici dei livelli standard ed expert, ma ti farò conoscere i più antichi segreti della Forza.

LIVELLO	STANDARD	EXPERT
2	Bantha	Anakin
3	Katana	Kenobi
4	Dengar	Fortuna
5	Pellaeon	Onmodon
6	Ithull	Ommin
7	Stenness	Ssrekkon
8	Myrkr	Shazeen
9	Churba	Kiirium
10	Artoo	Gundark
11	Satal	Dianoga
12	Lobue	Atuarre
13	Denaba	Essada
14	Sturm	Paploo
15	Crado	Nashtah
Final	Carrack	Pestage

Per attivare il Force Mode durante il gioco premi ALT-V; quindi scrivi LETGO e premi ESC per tornare al gioco.
Durante il Force Mode:
+/- Diminuisce / Aumenta i danni
ALT-E Vita exrta
ALT-L Vite infinite
Per attivare lo Yoda Mode, dopo aver attivato il Force Mode, Premi ALT-V e scrivi ISNOTRY.
Durante lo Yoda Mode:
ALT-J Passa al livello successivo
ALT-P Fai giocare il computer
ALT-M Per guardare le scene d'intermezzo
Per attivare il Dark Side Mode, mentre sei nello Yoda Mode, Premi ALT-V e scrivi JOINME.
Durante il Dark Side Mode:
ALT-S Super Pilota (?)
ALT-D Passa alla modalità Debug
ALT-C Grabba l'immagine
Bene, credo di averti detto tutto...e che la Forza sia con te.


REBELL ASAULT II

DESTRUCTION DERBY (MOG5.tif)

Raffaele Brunozzi di Assisi (PG) mi ha svelato un cheat per diventare invulnerabili in Destruction Derby. Quando cominciate un campionato sulle piste "normali" (tutte quelle che non sono un'arena) al posto di mettere il vostro nome scrivete "!DAMAGE!" e il gioco è fatto, ora potrete entrare nelle portiere dei vostri avversari senza farvi nemmeno un graffio.

THE 11TH HOUR (MOG3.tif)

Illustre Ministry of Game,
non so più dove sbattere la testa. Ho provato di tutto, mi sono rivolta a medium, veggenti e chiromanti, ma nessuno è riuscito a risolvere il mio problema. Mi sto riferendo a The 11th Hour; non riesco a risolvere il puzzle in cucina dopo aver acceso la torcia nella cappella. Se non riceverò una risposta al più presto, mi sa che impazzirò! Grazie.

Anna Carrone, Salerno.

Ciao Anna, sono contento di essere l'unico ad avere la soluzione al tuo problema (il mondo è mio ah, ah, ah!!). Qui di seguito troverai la giusta sequenza per risolvere questo odioso puzzle (odioso come tutti i puzzle); le posizioni le ho numerate da 1 a 10 in senso orario.
Da 6 a9
Da 4 a1
Da 2 a 7
Da 8 a 5
Da 10 a 3 ...e il gioco è fatto!

COMMAND & CONQUER

Ciao Ministry of Game!!
Mi chiamo Tiziana e mi permetto di disturbarti perché ho un piccolo problema [...]. Esistono dei codici per Command & Conquer e se si quali sono??? Ti ringrazio per l'attenzione che sicuramente mi riserverai e se non chiedo troppo puoi inviarmi un fax? Un salutissimo molto affettuoso e complimenti grossissimi per la rivista.
Ciao a tutta la redazione.

Tiziana, Cassano Magnago.

Ahi, ahi, ahi, sono davvero desolato Tiziana, ma di cheat nemmeno l'ombra, pare che siano stati tolti dopo aver testato la beta version. No, no! Aspetta a buttarti giù dalla finestra, ho comunque qualcosa di interessante da dirti. È vero che non esistono dei veri e propri cheat, ma i bug presenti nel gioco possono essere sfruttati a proprio vantaggio, stai a vedere: Fare soldi col Tiberium.
Costruisci un silos e riempilo di Tiberium quindi costruiscine un altro, ma non piazzarlo da nessuna parte. Ora vendi il silos pieno di Tiberium e prima che si concluda l'animazione della vendita rimpiazzalo col silos che avevi costruito in precedenza. In questo modo il Tiberium che hai venduto insieme al silos (e che ti è stato pagato, eh, eh, eh) si teletrasporterà magicamente nel nuovo silos. Se ripeti questa operazione un po' di volte dovresti trovarti con parecchi crediti in tasca..
Un altro modo per fare soldi facili. Una volta che hai battuto il computer a parte uno o due edifici e sei sicura di poterlo terminare con le truppe in tuo possesso, vendi tutte le tue costruzioni e quindi annienta il nemico. Questo ti farà guadagnare parecchi soldi, ma se vuoi c'è una variante ancora più allettante. Una volta sconfitto il nemico, invece di finirlo, lascialo con una sola costruzione e datti alla raccolta del Tiberium; con un po' di pratica ed esperimenti dovresti riuscire a racimolare una quantità pressoché infinita di soldi senza mai finire le risorse di Tiberium. Quando ti sei stufata di arricchirti elimina pure l'ultimo edificio del nemico e passa alla missione successiva. Questi due "cheat" dovrebbero già darti un grande aiuto, ma se non ti basta posso dirti ancora che è possibile costruire un edificio in qualsiasi punto della mappa. Basta costruirlo e al momento di piazzarlo spostare il cursore nell'area del radar; clicca in un punto qualsiasi del radar e l'edificio verrà sistemato in quel punto.
Beh, penso di aver finito anche perché ho ancora una lettera a cui rispondere e lo spazio sta per finire, ciao!


DESTRUCTION DERBY


THE 11TH HOUR

FULL TROTTLE

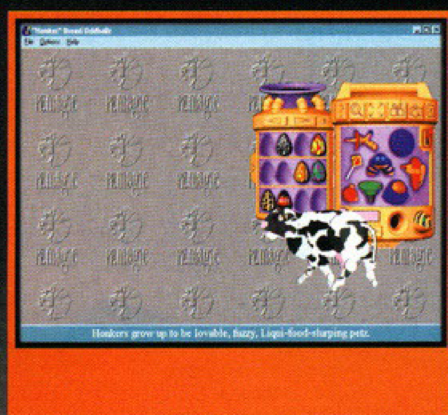
Mitico Ministry of Game,
mi servirebbe un piccolo aiuto per quanto riguarda Full Trottle. Non riesco in nessuna maniera a passare il pezzo arcade dove bisogna fare a botte con gli altri motociclisti; ogni volta che incontro la tipa munita di motosega vengo sbattuto a terra. Come posso fare?

Antonio Celio, Milano

Ciao Antonio, il tuo problema è molto semplice; evidentemente la cosa ti sembra difficile perché non hai considerato il fertilizzante come un'arma. Infatti l'unico modo per sconfiggere la motociclista con motosega consiste nello spruzzarle il fertilizzante negli occhi. Una volta raccolta la motosega sarà uno scherzo sconfiggere tutti gli altri motociclisti tranne il tipo occhialuto della Cavefish. Per sconfiggere questo essere mezzo ceco devi usare l'asse di legno e colpirlo quando alza la testa (bisogna avere tempismo).


FULL TROTTLE







In principio fu DOGZ, poi divenne CATZ, ora è il momento di ODDBALLZ...

A cura di Stefano "BDM" Petrullo

Avete presente che cosa s'intende per software toys? No??? Ma come è possibile? Non ci posso credere, dei geni come voi, che finiscono Red Alert in un pomeriggio, masticano pane e computer, utilizzano per fare tutti i più disparati acquisti Internet non sanno che esiste tutta una serie di programmi che rappresenta un vero e proprio campionario di giocattoli senza uno scopo ben preciso se non quello di perdere le giornate in assoluto ozio... Che tempi! DOGZ e CATZ erano e sono tutt'ora dei software che almeno qui in redazione stanno facendo sbellicare tutti dalle risate: un po' come Creatures, recensito in questo stesso numero, questi due titoli vi mettono nelle mani un animale virtuale da allevare e crescere a vostro piacimento con tutte le conseguenze del caso: con Catz ad esempio era divertentissimo dare erba gatta al proprio micino che cominciava ad assumere la camminata da ubriaco in maniera esageratamente esilarante. Ma non finisce certo qui: gli animali, si sa, sono molto sensibili allo stato psicofisico del proprio padrone, capiscono quando e come questi ha qualcosa che non va e dal suo comportamento determinano il loro. La PF Magic, sviluppatrice di questo titolo, ha concentrato la propria attenzione anche su questo aspetto in modo da non dover avere solo uno sprite più o meno bello che si muove per lo schermo, ma una vera e propria creatura capace di reagire alle vostre esigenze, capace di confortarvi nei momenti di più cupa disperazione, capace di essere un vero amico, seppur virtuale. Questo è tutto quello che rappresentano DOGZ e CATZ, o perlomeno quello che, nelle menti dei programmatori, doveva rappresentare. Dico così perché non tutti gli utenti la pensano in questo modo: Karim, tanto per fare un esempio, usa il suo gatto per togliere la polvere dal monitor, scaraventandolo da una parte all'altra del desktop senza alcun ritegno, NKZ invece usa il mio Fuffy per fare esperimenti di chiara impostazione sadomasochista (gli cambia colore con la vernice, lo solleva per la collotola e simpatiche amenità di questo tipo). Insomma gli utenti di questo tipo di prodotti si dividono in due categorie: quelli che si divertono seguendo le istruzioni e quelli che invece si trastullano facendo l'esatto opposto. E arriviamo finalmente a questo Oddballz, seguito dei due precedenti titoli, ma con una finalità lievemente diversa: lo scopo qui non è di allevare, ma da quanto ho capito, torturare nella maniera più sadica possibile una schiera più o meno varia di animali alieni. Ed in tutto questo salta fuori la genialità dei programmatori che con questo prodotto vogliono far sì che effettivamente l'utente tratti male la bestiolina (aliena, quindi nessun riferimento ad gatti o cani) che ci viene affidata: ed ecco quindi che potremo spararle per ridurla in mille pezzi (con tanto di pupille che saltano da una parte all'altra dello schermo), trasformarla provvisoriamente in un cane, un toro, una pecora ecc. Sarà possibile cambiarle colore, farle ciucciare una specie di "ciuccio" (appunto) e mille altre piccole cose che ci faranno trascorrere piacevoli momenti di svago senza alcuno scopo ben definito. Se poi le bestie presenti non vi bastassero allora non preoccupatevi; sul sito della PF Magic potrete scaricare patch e nuovi animaletti da torturare. Di solito, personalmente, difficilmente mi appassiono a queste vere e proprie inutiliy, ma I programmatori Oddballz e prima ancora di Catz e Dogz sono stati capaci di farmi divertire; graficamente non è male, le opzioni sono sufficientemente varie e così anche per i tools a disposizione (certo se ce ne fossero stati di più sarebbe stato meglio, ma cosa volete, nella vita non si può mica avere tutto!). A noi è piaciuto, sottolineo ancora una volta che non è né un gioco, né un'utility, ma dopotutto come possiamo porre una distinzione tra utile e inutile nella nostra vita di tutti i giorni? Con questo interrogativo vi lascio, sperando di essere stato sufficientemente chiaro...



E' sadico



Rilassante se vi piace torturare...



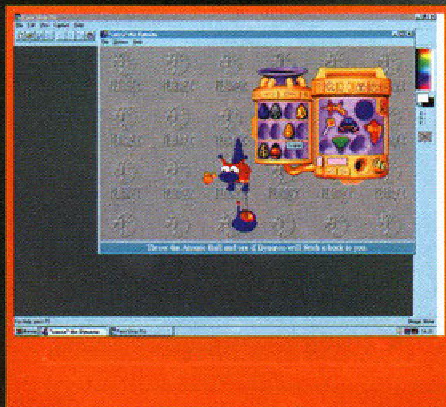
E' inutile

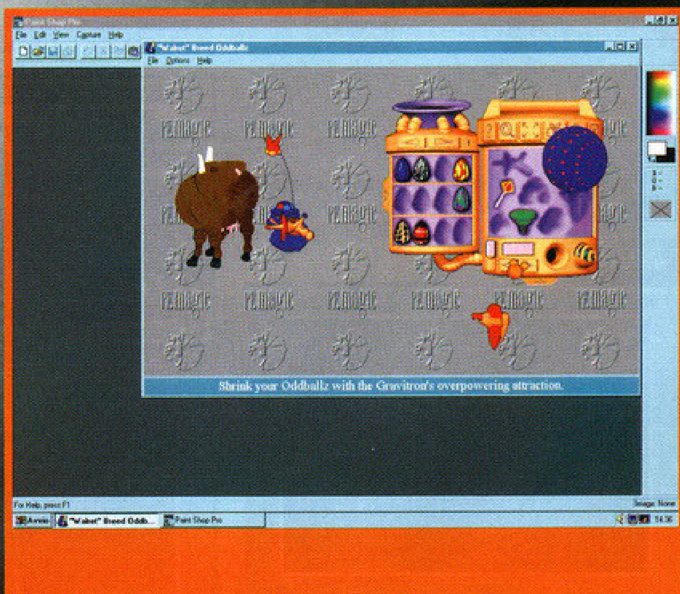


Sarebbe stato meglio avere più strumenti a propria disposizione









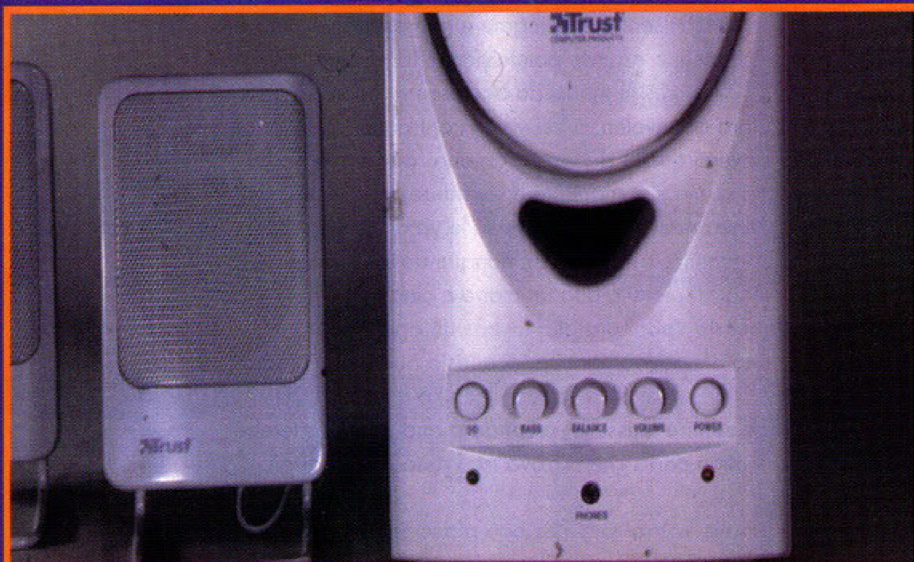
Trust Soundwave 1000

Le casse della vostra scheda audio non vi danno abbastanza "potenza di fuoco"?!? Provate queste!

a cura di Alessandro "Zolthar" Debolezza

Vi siete mai ritrovati a giocare a Duke 3D lamentandovi perché le esplosioni assomigliavano di più allo scartocciamento di una brioche più che a una deflagrazione? Stavate giocando a Quake da un amico col PC collegato allo stereo e vi chiedevate come mai i grugniti dei nemici sembravano così reali? Beh, il difetto (se così lo si può definire) non è da attribuirsi al vostro PC o al gioco di per se, ma semplicemente all'apparato acustico in dotazione. La maggior parte delle schede audio viene infatti fornita con casse acustiche passive (col volume regolabile solo via software quindi), mentre una piccola minoranza è distribuita con degli speeker attivi dotati di bassi, questo perché il costo del prodotto salirebbe ad un prezzo non tanto elevato quanto meno invitante da far fermare la voglia di acquisto del cliente. Possedere un paio di casse che sappiano gestire ottimamente gli alti, ma soprattutto in grado di riprodurre dei bassi di ottima fattura (l'orecchio deve rendersi conto al volo della loro presenza, non deve star lì a "cercarli") è importante per ottenere un sonoro di qualità avvolgente o semplicemente intrigante. Ecco perché il mercato delle casse audio è sempre stato prolifico, con prodotti sempre più pompati per un suono di qualità migliore. Trust (inutile dirlo) lo sa bene; fateci caso: il neo colosso ha le mani distribuite su una vasta gamma di prodotti informatici, dal modem agli scanner, dalle schede di rete ai portatili, dai joy ai monitor, ma chissà perché la distribuzione più ampia di prodotti è costituita proprio dalle schede audio più le casse attive accostabili alle precedenti. Quelle da me provate fanno parte proprio di una vasta rete di speaker con l'aggiunta di una potente cassa dedicata esclusivamente ai bassi, un po' come succede negli stereo di una certa fattura. Cosa ne penso? Beh, ne sono rimasto parecchio impressionato, ma prima di darvi un giudizio definitivo, lasciate che vi descriva i test da me eseguiti. Siccome volevo provarne per bene la qualità audio, le ho collaudate con un numero meticoloso di giochi, da Formula 1 GP 2 a Swiv 3D, da Rebel Assault I & II a Super Stardust, da Red Alert ad Amok, in modo tale da vedere come venivano sfruttate. Dunque, la stragrande maggioranza dei giochi possiedono un sonoro eccezionale e con queste casse l'effetto "potenza" si sente molto bene: la qualità audio è ottima anche alle "temperature più alte", mai distorto, i bassi pompano parecchio; il coinvolgimento è notevole. Ovviamente questa prova non era sufficiente: l'audio da ascoltare non è mica solo quello dei giochi. Così o caricato il Mod 4 Win; mi sono ascoltato una caterva di moduli, con le mie casse precedenti e con queste. Beh, la differenza c'è e si sente parecchio, perché anche se i bassi li avevo pure prima, questi sono tutto un altro mondo. I CD audio? Già, ne ho presi due a caso (le sound tracks di Indiana Jones e dei Blues Brothers) e mi sono lasciato andare ad ascoltarli con gusto. Ma non ero ancora soddisfatto: volevo approfondire la potenza dei bassi così sono partito con la prova "carta chimica". In cosa consiste? Prendete un brano dai bassi molto potenti, sparateli al massimo, coprite il foro della cassa da dove esce l'aria dei bassi con un foglietto di carta chimica (quella dei fax) osservandone la reazione. Se vibra parecchio (ma parecchio) vuol proprio dire che la qualità è decisamente buona. Beh, lo stavo quasi per rompere quel foglietto, fate un po' voi. Ma non mi bastava! Ho collegato assieme ben 8 casse (tutte quelle che avevo in casa) alzandone il volume al massimo per vedere quale si sentiva meglio: il confronto è stato più che soddisfacente; il sub woofer in questione non ha affatto sfigurato. L'unica cosa che ancora non vi ho detto è che questo paio di speaker è dotato di una particolare funzione 3D che rende il suono "coprente", come se arrivasse da ogni parte della stanza, come se aveste 4 casse disposte ad ogni angolo della camera. Inoltre vanta potenza di output di picco di 260W, la possibilità di regolare alti e bassi, il bilanciamento audio, l'effetto 3D (ottimo), più un case di legno (importantissimo!) per migliorare ulteriormente la qualità del suono. Ora vorrete un giudizio. Beh, a me sono piaciute un sacco: il sub woofer 3D della Trust è proprio un apparato ottimale per potenziare la qualità del sonoro del PC, soprattutto se non avete la possibilità di collegarlo a uno stereo o a un paio di casse dotate di bassi "corposi".







Ottima qualità sonora



Istallazione semplice



Occupano un po' di spazio

Le ragazze e i videogiochi

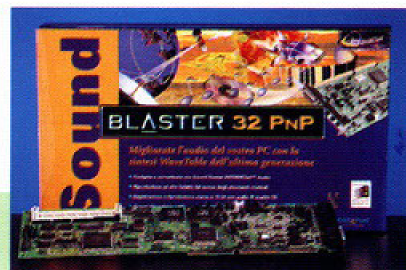
Questo mese vorrei affrontare un argomento nuovo di particolare rilevanza sociale: qual è il rapporto tra il gentil sesso e i videogiochi? A giudicare dalle lettere che arrivano in redazione e comunque dall'esperienza di tutti i giorni si direbbe che le ragazze non impazziscano per i computer, in genere preferiscono altre cose come la pallavolo, lo shopping, stare al telefono per ore con le amiche, insomma tutte quelle attività che noi maschietti definiamo "inutili perdite di tempo". Il punto è proprio questo: le ragazze definiscono spesso allo stesso modo la nostra passione per i giochi. Non riescono a capire cosa ci troviamo di divertente nello sparare contro dei nemici che si muovono sempre allo stesso modo, oppure nel giocare a calcio su un monitor quando fuori c'è il sole e si potrebbe tranquillamente andare in un parco. Da un mio attento studio sono trapelate però delle informazioni alquanto interessanti. Non è vero che le ragazze non giocano, infatti quando si riesce a posizionarle di fronte ad una tastiera e gli si spiega come funziona un gioco, in genere si appassionano e in poco tempo diventano più brave di noi. Questo naturalmente succede con giochi molto semplici come Tetris, Puzzle Bubble, il solitario di Windows, e con tutti quei giochi nei quali non bisogna usare più di tre pulsanti. Con questo non voglio certo dire che non siano portate per i giochi d'azione, anzi alcune ragazze provano un'attrazione incredibile per i giochi violenti come Doom e Quake. In genere quando giochiamo noi uomini, loro fanno finta di niente, ma basta porre la fatidica domanda "Vuoi provare?" per farle attaccare al computer per ore e ore, chiedendo di continuo e ripetutamente qual è il pulsante per sparare. Questo fatto potrebbe tranquillamente essere spiegato in chiave psicologica come un ribaltamento dei ruoli e quindi il voler dimostrare che anche loro sono capaci di fare quello che facciamo noi, mentre noi siamo delle schiappe a cucinare e vestire la Barbie.
L'altra questione invece riguarda le sale giochi. A me è capitato spesso di vedere ragazze, in genere due o tre, attaccate a qualche stupido gioco di quelli del tipo descritto sopra. E' anche vero che in pochi minuti questi soggetti vengono circondati da una mandria di ragazzi che per rompere il ghiaccio non trovano di meglio da dire che "Mettila lì quella palla" oppure "Prendi quello per avere più punti". A questo punto le tipe si stufano perché in genere da fastidio a tutti sentirsi dire cosa si deve fare (figuriamoci poi da un tizio che neanche si conosce). L'approccio ideale, e se dico ideale è perché l'ho sperimentato, è quello del tipo "Ah come sei brava, mi insegni a giocare?". In questo modo le fanciulle si sentono lusingate e non esiteranno ad aprirsi verso di voi. Se poi volete fare le cose in grande potete anche farvi dare le mazzate a Tekken 2 o a qualche gioco di corsa, in modo da accrescere la loro autostima e di conseguenza aumentando la loro benevolenza nei vostri confronti.
Una cosa da evitare assolutamente è invece quella di uscire con una ragazza e portarla in una sala giochi, per poi attaccarsi a una slot machine e spendere, trascinati dal demone del gioco, decine di gettoni senza neanche chiederle se le va di bere qualcosa. Bisogna ammettere che sarebbe un tantino irritante per chiunque dover dividere il proprio accompagnatore con una scatola di metallo alta un metro e cinquanta. Bocciata quindi l'idea di un'uscita di questo tipo; consiglio invece un approccio più classico, un bel film al cinema e poi una cenetta romantica. A questo punto però state attenti a non rovinare tutto invitandola a casa vostra a vedere il vostro Pentium 200, perché ancora una volta lei si potrebbe sentire messa in secondo piano e non esiterebbe a pescare dal mazzo quella fantomatica carta che si trova tra l'asso e il tre di picche.
Insomma, non pensate in partenza che alla vostra ragazza non piacciano i videogiochi, tentate piuttosto di coinvolgerla nel vostro interesse e magari sacrificatevi qualche volta accompagnandola a comperare le scarpe nuove o quei pantaloni blu che le piacciono tanto.

Sound Blaster 32 PnP: un suono così vero che può salvarvi la vita



La scheda sonora giusta può salvarvi la vita.

Con la nuova **Sound Blaster 32 PnP** i suoni vi circondano da ogni lato, e sono così reali che potete sentire i vostri avversari quando si avvicinano alle spalle, e ricaricano il fucile. Ma poi a farli fuori dovete pensarci voi. La nuova scheda Sound Blaster 32 PnP è la soluzione ideale per i giochi più sofisticati e le applicazioni che richiedono la massima fedeltà sonora. Finalmente la sintesi **Wave-Table** professionale diventa disponibile a un prezzo decisamente abbordabile: gli effetti sonori memorizzati nella Sound Blaster 32 PnP, la resa assolutamente fedele degli strumenti e la tecnologia **3D Stereo Enhancement** di Creative Labs trasformano qualsiasi videogame in un'esperienza così reale da mettere i brividi. Sound Blaster 32 PnP è predisposta per supportare le tecnologie **SoundFont** e **3D Positional Audio**, e si può espandere semplicemente aggiungendo dei moduli SIMM standard: potete aggiungere fino a 28 MB di memoria per creare le vostre librerie sonore personalizzate. E naturalmente la scheda è **Plug and Play**, dispone di interfaccia CD-ROM IDE e funziona perfettamente con Windows 95, Windows 3.1 e MS-DOS. Inoltre Sound Blaster 32 PnP dispone anche di una ricca dotazione software, che comprende tra l'altro gli speciali programmi per **Internet**, Microsoft Internet Explorer, RealAudio Player e WebPhone, che consente di telefonare in tutto il mondo attraverso la rete. E se volete completare il vostro sistema multimediale, non dimenticate il **Blaster CD 8x** e gli **speaker Sound Blaster**: il modo più semplice e conveniente per rivoluzionare il modo di giocare con il vostro PC.



Sentite Sound Blaster 32 PnP, e scoprite cosa vi stavate perdendo

CREATIVE

http://www.creativelabs.com

The City Of Lost Children

In questa città c'è qualcosa che non va. I bambini che ne affollavano le strade stanno sparendo a uno a uno e nessuno sa perché o dove siano finiti.
Nell'orfanotrofio della città vive Miette, una ragazzina furba con un talento particolare per i piccoli furti. È la persona giusta per risolvere il mistero, ma prima deve liberarsi delle tiranniche sorelle siamesi che governano l'orfanotrofio come una prigione. Anche se riuscirà a scappare, là fuori incontrerà un sacco di gentaglia pronta a renderle la vita difficile. Sarà all'altezza di questa missione insolita e pericolosa? E tu?



REQUISITI DI SISTEMA

Minimi:
- Pentium 75
- 8 MB di RAM
- CD ROM 2x
- Scheda sonora SoundBlaster o compatibile
- Scheda grafica SVGA 1 Mb
- Tastiera, mouse

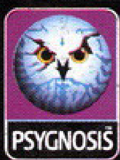
Consigliati:
- Pentium 120
- 16 MB di RAM
- CD-ROM 4x
- Scheda sonora SoundBlaster o compatibile
- Scheda grafica SVGA 1 Mb
- Tastiera, mouse





PC CD ROM





SOTTOTITOLI E MANUALE IN ITALIANO

DISTRIBUITO DA HALIFAX

Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames

HALIFAX srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399